AcidLight
2.0.2.5

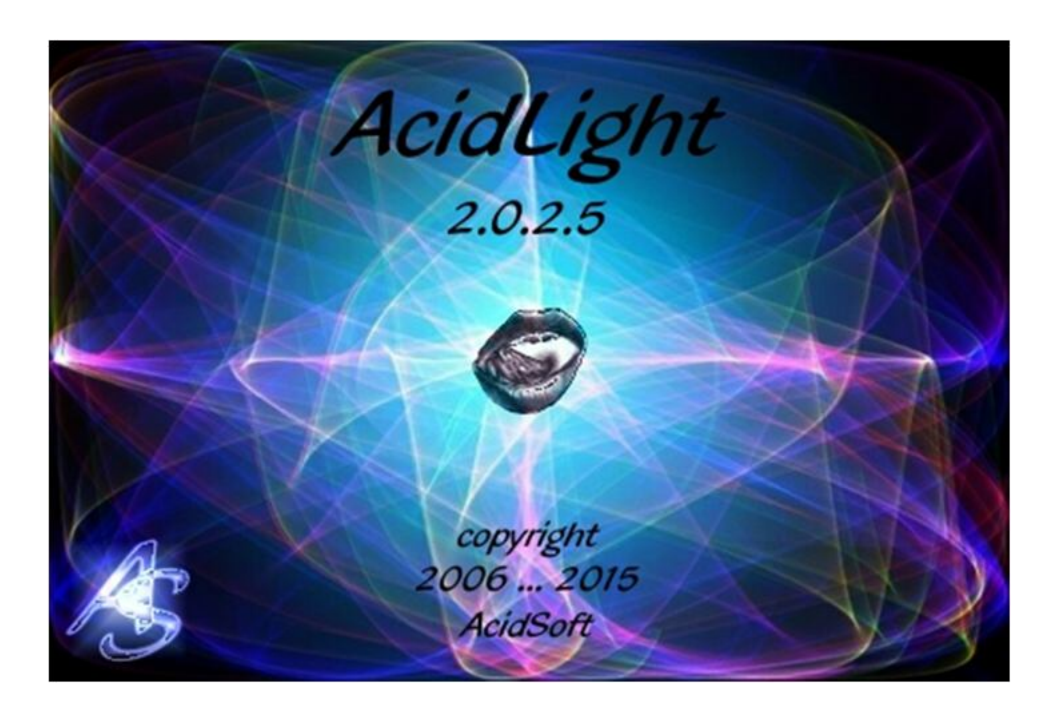
Mode d'emploi



Table des matières :

****

AcidLight - Help

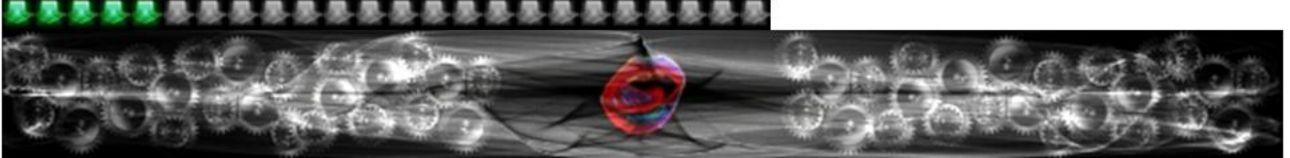


- Vers Titre de rubrique.

- Vers Rubriques.




Généralités





Présentation



AcidLight version 2.0.2.5 (août 2015)

Console de lumière sur PC - Windows, pour l'éclairage
de spectacles de théâtre, danse, etc. ...
Cette console est prévue de préférence pour du matériel
conventionnel (gradateurs) et non pas pour des Moving Lights,
quoique possible.



Caractéristiques :

- 512 circuits
- 512 dimmers DMX (1 univers dmx)
- 8192 cues (mémoires)
- 8192 pas de séquence
- 512 groupes de circuits
- 512 effets-chasers avec :
  - 32 circuits par chaser
  - 32 pas par chaser
  - 8 chasers peuvent tourner simultanément
- 8 SubMasters
- 512 pages de SubMasters
- 64 macros
- 4 Independent Masters
- Fonction RGB, 128 couleurs enregistrables
- 64 séquences virtuelles de 4 minutes max chacune
  - 8 séquences virtuelles peuvent tourner simultanément
- Transfert automatique (Go/Hold/Revert) ou manuel avec contrôleur Midi extérieur.
- Patch proportionnel avec 5 courbes de sortie (dont une personnalisable)
- Import-Export au format Ascii Light Cue (.ASC)
- Entrée - Sortie MIDI
- Communication par réseau Ethernet ou WiFi (UDP)
- Layer de circuits personnalisable
- Démarrage et arrêt programmables sur minuterie
- Interfaces DMX supportées :
  - OpenDmxUsb (ENTTEC)
  - DmxUsbPro (ENTTEC)
  - OpenDmxEthernet - ArtNet (ENTTEC)



Configuration requise

Configuration minimale :

- Processeur : > 1GHz (Pentium 4, M, Celeron, AMD, core ...).
- Memoire : 512 MB (1GB recommandé).
- Disque Dur : 2GB libres.
- Affichage : 1024 x 768 x 24bpp.
- 64 MB de memoire graphique.
- Clavier 84 touches.
- Souris (si possible avec roulette).
- 1 port USB 2.0 libre pour l'interface USB DMX.
- 1 port ETHERNET pour l'interface ART-NET DMX.
- Ports Midi In / Midi out (optionnel)
- Connection réseau Ethernet ou WiFi (optionnel).
- Imprimante (optionnel).
- Lecteur de disquettes 3"1/2 (optionnel import-export)

- Interface USB-DMX ENTTEC OPEN DMX USB.
- Interface USB-DMX ENTTEC DMX USB PRO.
- Interface ART-NET ENTTEC OPEN DMX ETHERNET.
  (pour la sortie vers les gradateurs)

- Microsoft Windows XP sp2 32 bits (x86).
- Microsoft Windows 7 32 bits (x86).
- Microsoft Windows 7 64 bits (x64).
- Microsoft Windows 8 / 8.1 64 bits (x64).

*Ce programme n'a pas été testé avec Windows Vista.*

 Ce programme est optimisé pour les processeurs Intel Pentium 4 et supérieurs.
L'affichage est optimisé pour 1024 x 768 x 24bpp.

Installation, Désinstallation

- Installation de l'affichage

- Ce programme nécessite un affichage de 120 PPP.
- Pour modifier ce paramètre, allez dans :
- Panneau de configuration\Affichage\Paramètres\Avancé

- Installation de AcidLight

- Certains anti-virus très intrusifs peuvent empêcher l'installation de AcidLight. Désactivez-les avant l'installation.
- Exécuter le fichier d'installation Setup_AcidLight_XXXX_XXX.exe.
- L'application est installée dans le dossier des programmes, généralement " C:\Program Files ".
- Des raccourcis sont disponibles sur le bureau et dans le dossier de démarrage.
- La base de registre Windows est modifiée par le Setup.

- Désinstallation de AcidLight

- Allez dans Paramètres\Panneau de configuration\Ajout-Suppression de programmes.
- Sélectionnez l'entrée " AcidSoft Uninstaller ".
- Sélectionnez le composant " AcidLight ".
- Cliquez sur [Démarrer la désinstallation], le logiciel est désinstallé.

Les dossiers et fichiers des spectacles ne sont pas supprimés.
Il faudra le faire "à la main", généralement le dossier " AcidLight ",
dans le dossier " Mes Documents ".

- Installation des drivers FTDI (USB-DMX)

- Exécutez le programme CDM v2.12.06 WHQL Certified.exe.
- Suivez les instructions pour installer les nouveaux drivers FTDI 2.12.06
- Redémarrez l'ordinateur si besoin.

- Désinstallation des drivers FTDI (USB-DMX)

- Allez dans Paramètres\Panneau de configuration\Ajout-Suppression de programmes.
- Sélectionnez l'entrée " FTDI USB drivers "
- Démarrez la désinstallation.
- Redémarrez l'ordinateur.

- Configuration de l'interface Art-Net ENTTEC OPEN DMX ETHERNET

- Au démarrage de AcidLight, clic sur [Art-Net DMX Device Setup].
- L'utilitaire de configuration DMX - ETHERNET démarre.
- Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
- Redémarrez AcidLight ou l'ordinateur si besoin.



Mise en route

La fenêtre d'accueil propose plusieurs options.
Si l'ordinateur est branché sur un réseau, il se peut que le pare-feu réseau bloque le programme.
Configurez le pare-feu pour qu'il accepte AcidLight.

Au premier démarrage, AcidLight va configurer le système, initialiser un environnement, et créer un dossier, (dans le dossier Utilisateurs\UserName\Documents), qui va contenir les spectacles et des dossiers système.

Si une interface DMX est détectée, elle sera activée.

Si aucune interface n'est branchée, le programme peut continuer, il fonctionnera complètement, sauf pour l'envoi du signal DMX.
Si les drivers ne sont pas installés, le programme continuera comme si aucune interface n'était branchée.

Si le test du système échoue, AcidLight va s'arrêter avec un code d'erreur.

Codes d'erreur d'exécution :

- 0 : No Error
- 1023 : AcidLight est déjà en cours d'exécution
- 1024 : Handle Error
- 1026 : Startup Error (Globals, Resources, Priority, dlls ...)
- 1031 : InitUser Error
- 1032 : DMX detection / Library Error
- 1033 : InitSystem Error
- 1034 : InitDMX Error
- 1036 : MainDMXBuffer creation Error
- 1040 : SystemCall / MemoryAlloc Error
- 1042 : CreateWindow Error



Interfaces DMX

Les interfaces DMX font le lien entre l'ordinateur et les dispositifs dmx, dimmers ou autres.
AcidLight supporte 3 types d'interface dmx, dans l'ordre ascendant de fiabilité :

Interface USB-DMX ENTTEC OPEN DMX USB (3ème choix)



Prix, env. 60 euros. Alimenté directement par le port usb de l'ordinateur.
Le signal dmx est généré par l'ordinateur, il se peut qu'il devienne instable selon la charge du processeur.
La sortie dmx n'est pas isolée électriquement de l'ordinateur; un court-circuit ou un défaut d'isolation de l'appareillage dmx peut, dans certains cas, endomager le port dmx ou l'ordinateur lui-même.
On peut ajuster les paramètres dmx.
A utiliser avec des "petites" installations (24 - 48 circuits) avec une ligne dmx courte et directe.

Interface USB-DMX ENTTEC DMX USB PRO (2ème choix)



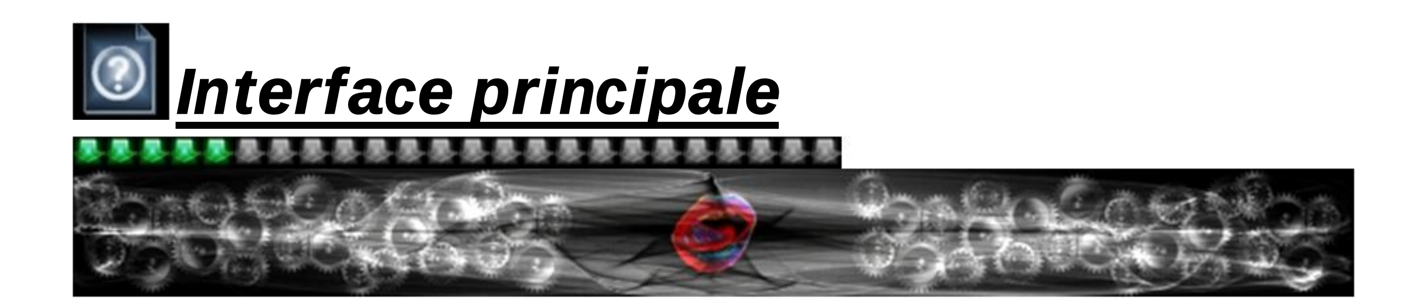
Prix, env. 130 euros. Alimenté directement par le port usb de l'ordinateur.
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie dmx est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaitre au niveau de l'appareillage dmx. Dans de rares cas, (gestion de l'usb par Windows), quelques disfonctionnements peuvent apparaitre (déchargement du driver). On peut ajuster les paramètres dmx.
Très fiable, peut être utilisé dans toutes les configurations.

Interface ART-NET ENTTEC OPEN DMX ETHERNET (1er choix)



Prix, env. 200 euros. Requiert une alimentation séparée (fournie).
Le signal dmx est généré par un processeur à l'intérieur du boîtier et est très stable.
La sortie est isolée électriquement de l'ordinateur, ce qui le protège des perturbations pouvant apparaitre au niveau de l'appareillage dmx. De par la nature de l'interface ethernet, les drivers sont partie intégrante du système windows et ne nécessitent pas d'installation particulière. On ne peut pas ajuster les paramètres dmx.
Très fiable, peut être utilisé dans toutes les configurations.

Interface principale



L'interface principale de AcidLight est une fenêtre qui occupe tout l'écran et qui reste à l'avant-plan, même par rapport à la barre de tâches.
Vous pouvez la réduire mais pas l'envoyer à l'arrière-plan.
La barre de titre contient le nom du spectacle courant (actif).

Dans les fenêtres-dialogues, le symbole suivant peut apparaitre :



Un clic sur ce symbole ouvre une fenêtre d'aide contextuelle des fonctions de la fenêtre-dialogue. (Quick Help).



Section Main



Fenêtre des circuits

Numero Circuit
Mode de Sortie
Niveau GrandMaster
Niveau Circuit
Ce circuit va monter
Numero Cue actif
Ce circuit va descendre
Page de Circuits
Header des Circuits
Circuit Sélectionné
Circuit avec ChannelTime
Fenêtre des Circuits
Circuit avec ChannelDelay
Circuit contrôlé par un Sub
Circuit contrôlé par un Independent
Circuit Parqué

**Mode de sortie**

Indique le registre de travail actif :

- **Stage** : Registre de sortie et contenu des Masters, tout ce qui est actif sur scène.

  Stage

- **Xo** : Registre de sortie uniquement.

  Xo

- **Blind** : Registre aveugle

  Blind

- **Sub1 à Sub8** : Submaster

  Sub 6

- **Indp1 à Indp2** : Independent

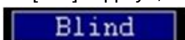
  Indp 3

- Pour passer à stage ou à Xo : clic sur [Mode de sortie]

  Stage Xo

- Pour passer à Blind : clic droit sur [Mode de sortie]

- Avec [Ctrl] appuyé, le contenu du registre actif précédent est chargé dans Blind.

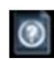


- Pour passer à un Submaster : clic sur header du Submaster.



- Pour passer à un Independent : clic sur header de l'independent.



 **Mode Stage**

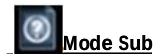
Le registre actif est Xo, tous les circuits actifs sur scène, y compris les submasters, sont affichés.
L'enregistrement d'un cue inclut les submasters et Xo.
Le chargement d'un cue se fait dans Xo.
Les variations de niveau sont affichées pendant un transfert.

 **Mode Xo**

Le registre actif est Xo, le registre de sortie, seulement les circuits de Xo sont affichés, sans les submasters.
L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement Xo.
Le chargement d'un cue se fait dans Xo.

 **Mode Blind**

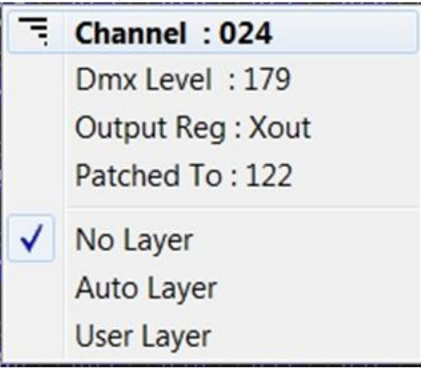
Le registre actif est Blind, le registre aveugle, seulement les circuits de Blind sont affichés, ce qui permet de préparer des cues pendant qu'un autre cue est actif sur scène.
L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement Blind.
Le chargement d'un cue se fait dans Blind.

 **Mode Sub**

Le registre actif est le sub sélectionné, seulement les circuits du sub sont affichés, indépendamment du niveau du Submaster.
L'enregistrement d'un cue inclut exclusivement le sub.

 **Menu Circuits**

Un clic droit sur la page des circuits ouvre le menu circuits :



- Sélectionnez [Output Reg], le mode de sortie est sélectionné.
- Sélectionnez [Patched To], La fenêtre [Patch] s'ouvre.
- Sélectionnez [No Layer], le layer-liste des circuits est activé.
- Sélectionnez [Auto Layer], le layer-auto des circuits est activé.
- Sélectionnez [User Layer], le layer-utilisateur des circuits est activé.

Fenêtre de séquence

Un cue est actif sur scène

	Seq_	Cue___	Tin__	Tout_	Twait	Link__	Eff	Name	XF
	2	20	6.5	6.5				Entrée porte cour	
Xo	3	30	7.0	10.0					12.0
Xi	4	40	12.0	12.0					1.0
	5	40.8	3:00	3:00					
	6	50	3:00	3:00	4:00				
	7	60	45.0	45.0					

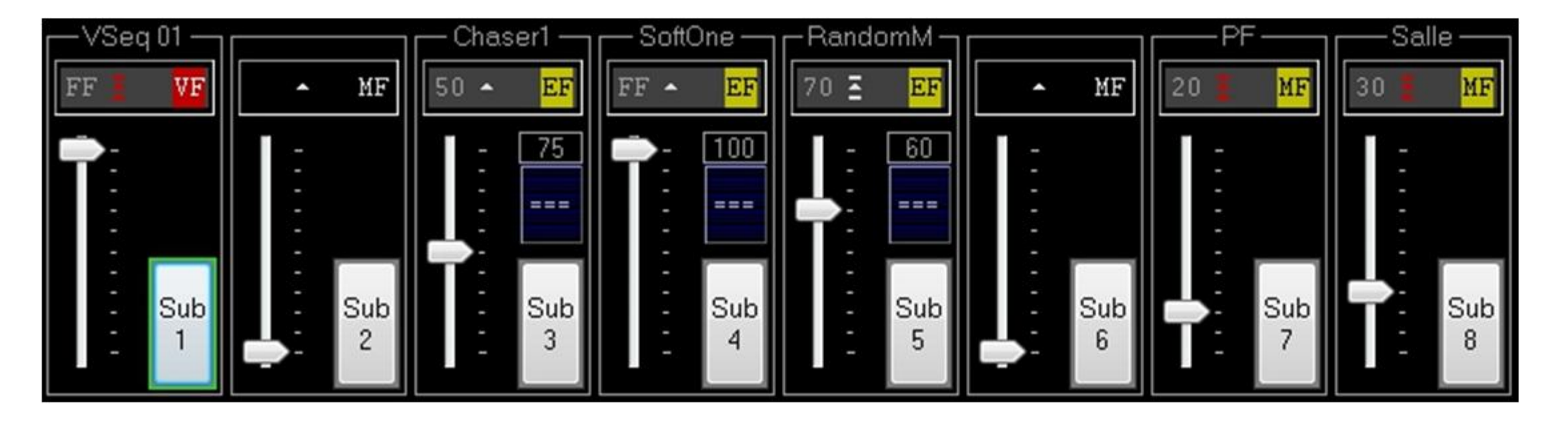
Un transfert est en cours entre Xi et Xo

	Seq_	Cue___	Tin__	Tout_	Twait	Link__	Eff	Name	XF
	2	20	6.5	6.5				Entrée porte cour	
Xo	3	30	7.0	10.0					9.1
Xi	4	40	12.0	12.0					10.1
	5	40.8	3:00	3:00					
	6	50	3:00	3:00	4:00				
	7	60	45.0	45.0					

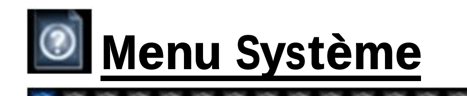
Les cues placés les uns après les autres forment la séquence.
Xo : Xout, registre de sortie. Le cue dans Xo est visible sur scène.
Xi : Xin, registre d'entrée. Le cue suivant est placé dans Xi.
Le transfert (fondu ou crossfade) se fait entre Xo et Xi :
Le cue en Xo descend (disparait)
Le cue en Xi monte (apparait).
Le fondu terminé, le cue en Xi est transféré dans Xo.



SubMasters



8 SubMasters indépendants, paramétrables avec bouton de flash/solo.
Ils peuvent être regroupés par page pour être chargés ou sauvegardés.

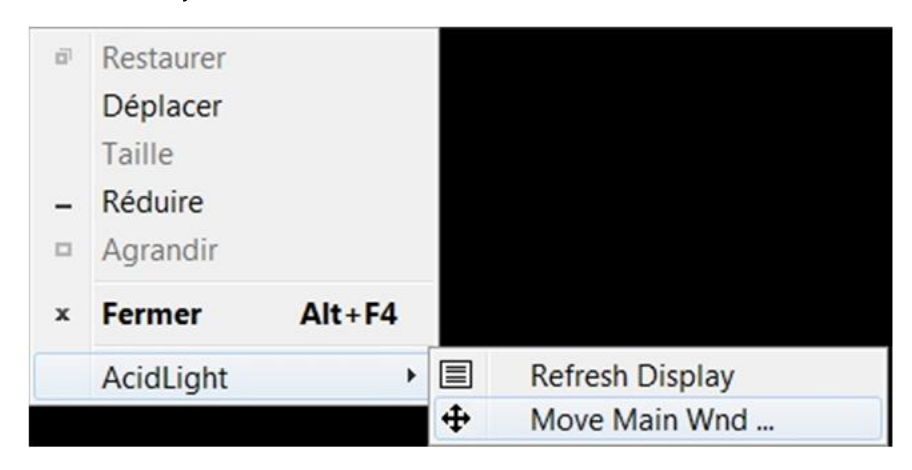


Menu Système

Le menu système de AcidLight permet l'accès à des fonctions utilitaires.

Pour afficher le menu système :

- Clic droit dans la barre de titre de AcidLight, ou
- Clic sur l'icone AcidLight à gauche de la barre de titre.
- Le menu système s'ouvre.





Menu Refresh Display

Rafraichit l'affichage de l'écran.
Avec certains systèmes un peu vieux ou des cartes graphiques un peu lentes, (plus spécialement avec bus AGP), il peut arriver que la fenêtre AcidLight ne s'affiche plus complètement.
Cette commande peut résoudre ce problème.



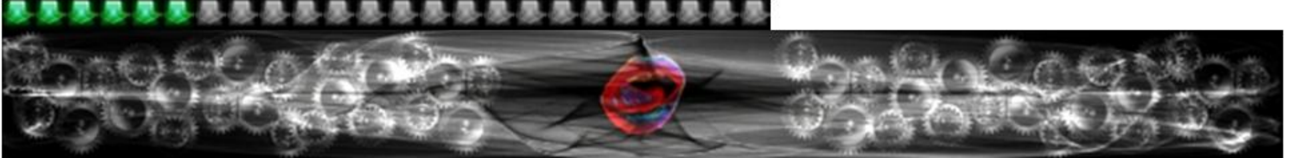
Menu Move Main Wnd

Permet de déplacer la fenêtre principale de AcidLight sur les écrans avec des résolutions plus hautes.

- La souris prend la forme de 4 flèches en croix.
- Clic dans la fenêtre de fond de AcidLight.
- La fenêtre principale se déplace à la position de la souris.
- Un clic droit dans la fenêtre de fond remet la fenêtre principale à sa position par défaut (centre).



Circuits

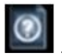


Niveaux Prè-programmés
100%
Couper
Default (70%)
Copier
Channels
Channels Editor
0%
Coller
Full
80 %
cut
+- (5%)
Def Lev
0 %
cpy
Coller depuis
un autre Cue
Niveau
00
40 %
pst
===
-%
+%
0 %
cec
Valider Niveau
50
@ L
DMX Value
Manette de Niveau
Remise à 0
Clear All
Channels Groups
Niveaux en DMX
Park Channels
Park
Output Dimmers
Fenêtre Groupes
Mode Check
ChkM
Bal
RGB
Rnm
Fenêtre Dimmers
Mode Balance
Fenêtre
Rename Channels
Fenêtre RGB



Boutons de niveau préprogrammé

Ces 4 boutons servent à mettre les circuits sélectionnés à un niveau choisi personnalisé.



Pour programmer le niveau d'un bouton :

- clic droit sur le bouton concerné.
- l'editeur de niveau s'ouvre.
- entrez le niveau souhaité (0 à 100%)
- tapez [Enter].
- Le bouton est programmé, son niveau s'affiche.
- Si le niveau est supérieur à 0%, le bouton a un fond vert.
- Pour déprogrammer un bouton, mettez son niveau à 0 .

Sélectionner des circuits

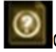
La zône { Channels Editor } doit être activée.
(clic sur [Channels Editor] ou sélectionner un circuit).



signifie le numéro de circuit (0 à 512)

- Souris :
- Un circuit : clic sur ### circuit
- Suite de circuits : clic sur ### circuit, shift+clic sur ### circuit
- Des circuits : clic sur ### circuit, ctrl+clic sur ### circuit ...
- Tous les circuits donnés : double-clic sur ### circuit
- Enlever un circuit de la sélection : ctrl+clic sur ### circuit
- Annuler la sélection : clic en dehors du ### de circuit

- Clavier :
- Un circuit : ### [C] ou [.]
- Suite de circuits : ### [C] ### [T] ou [/]
- Des circuits : ### [C] ### [+] ...
- Tous les circuits donnés : [A]
- Enlever un circuit de la sélection : ### [-]

On peut mélanger ces différentes methodes.



Exemple :
- circuit 34 : [3][4][C]
- circuits 61 à 75 : [6][1][C][7][5][T]
- circuits 5, 7, et 9 : [5][C][7][+][9][+]
- enlever circuit 7 : [7][-]



un clic droit sur ### circuit affiche des infos
sur ce circuit (registre qui le contrôle).

Régler des circuits

La zône { Channels Editor } doit être activée.
(clic sur [Channels Editor] ou sélectionner un circuit).

signifie le numéro de circuit (0 à 512)
%% signifie le niveau du circuit (0 à 100%)

Des circuits doivent auparavant avoir été sélectionnés.

- Dans la fenêtre { Channels Editor } :
- [FF] : Full (100%)
- [Def Lev] : Défaut (valeur définie dans Setup)
- [00] : Zero (0%)
- [@ Level] : Au niveau saisi
- [+ %] : +5% (valeur définie dans Setup)
- [- %] : -5% (valeur définie dans Setup)
- [Manette] : augmente ou diminue le niveau
- [LevelButtons] : Au niveau programmé

- Avec la roulette de la souris :
- +5% ou -5% (valeur définie dans Setup)
- Avec [Ctrl] enfoncé : +1% ou -1%

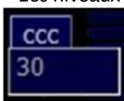
- Avec le clavier :
- Flèche Haut ou Flèche bas : +5% ou -5% (valeur définie dans Setup)
- Avec [Ctrl] enfoncé : +1% ou -1%

- Entrée de valeurs DMX :
- Cocher la case [DMX value]
- Le réglage des circuits se fait en valeurs DMX (0 -> 255)

Exemple :
- circuit 134 à 65% : [1][3][4][.][6][5][Enter]
- circuit 1 à 4 à 0% : [1][C][4][/][0][Enter]
- circuit 5 et 8 à 100% : [5][C][8][+][1][0][0][Enter]
- circuit 5 et 8 à DefaultLevel : [5][C][8][+][PageUp]

Autres fonctions de circuits

- **[Cut]** : Coupe les circuits sélectionnés et les place dans le clipboard.
- **[Cpy]** : Copie les circuits sélectionnés et les place dans le clipboard.
- **[Pst]** : Colle le contenu du clipboard (circuits sélectionnés et niveaux).
- **[ccc]** : Colle les niveaux des circuits sélectionnés depuis un autre Cue :
  - Sélectionnez un/des circuits
  - Clic sur [ccc]
  - La fenêtre de saisie s'ouvre.
  - Entrez le numéro de Cue contenant les niveaux des circuits, puis [Enter]
  - Les niveaux sont copiés dans les circuits sélectionnés.



Si le contenu du clipboard est valide, le bouton [Pst] est cadré en vert.

- **[Clear All]** : Met tous les circuits du registre de sortie à 0% et les déselectionne.

- **[Park]** : Parque (bloque) les circuits sélectionnés au niveau voulu :



  - Sélectionnez des circuits et réglez leur niveau (de 0 à 100%).
  - clic sur [Park] : Le Menu [Park Channels] s'ouvre.
  - clic sur [Park] pour bloquer ou sur [Release] pour débloquer.
  - Les circuits sélectionnés sont bloqués ou débloqués.

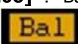
- **[Channels Groups]** : Ouvre la fenêtre des Groupes de Circuits.

- **[CheckMode]** : Permet de tester des circuits, l'un après l'autre.



  - Le circuit sélectionné prend le niveau [Def Level] et tous les autres vont à 0%.
  - Clic sur [CheckMode] pour sortir du mode.

- **[Balance]** : BalanceMode (Test de circuits)



  - Ne garde que le(s) circuit(s) sélectionné(s) et met tous les autres à 0%.
  - Clic sur [Balance] pour sortir du mode.

- **[Output Dimmers]** : Ouvre la fenêtre d'accès direct aux dimmers.

- **[RGB]** : Ouvre la fenêtre de couleurs RVB.

- **[Rnm]** : Ouvre la fenêtre Renommer circuits.



Renommer des circuits

Rename Channels

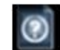
(Nmb)	Current Chan	New Chan
(1)	001	----
(2)	002	----
(3)	003	----
(4)	004	----
(5)	005	----
(6)	006	----
(7)	007	----
(8)	008	----
(9)	009	----
(10)	010	0
(11)	011	----
(12)	012	----
(13)	013	----
(14)	014	----
(15)	015	----
(16)	016	----
(17)	017	----
(18)	018	----
(19)	019	----
(20)	020	----
(21)	021	----
(22)	022	----
(23)	023	----
(24)	024	----
(25)	025	----
(26)	026	----
(27)	027	----
(28)	028	----
(29)	029	----
(30)	030	----
(31)	031	----
(32)	032	----
(33)	033	----
(34)	034	----
(35)	035	----
(36)	036	----
(37)	037	----
(38)	038	----
(39)	039	----
(40)	040	----
(41)	041	----
(42)	042	----
(43)	043	----
(44)	044	----
(45)	045	----
(46)	046	----
(47)	047	----
(48)	048	----

Reset

Rename

Cancel

La fenêtre { Rename Channels } permet de renommer (donner un autre numéro) à un/des circuits sans modifier le patch.
Cela permet de renuméroter des circuits tout en gardant le même patch.



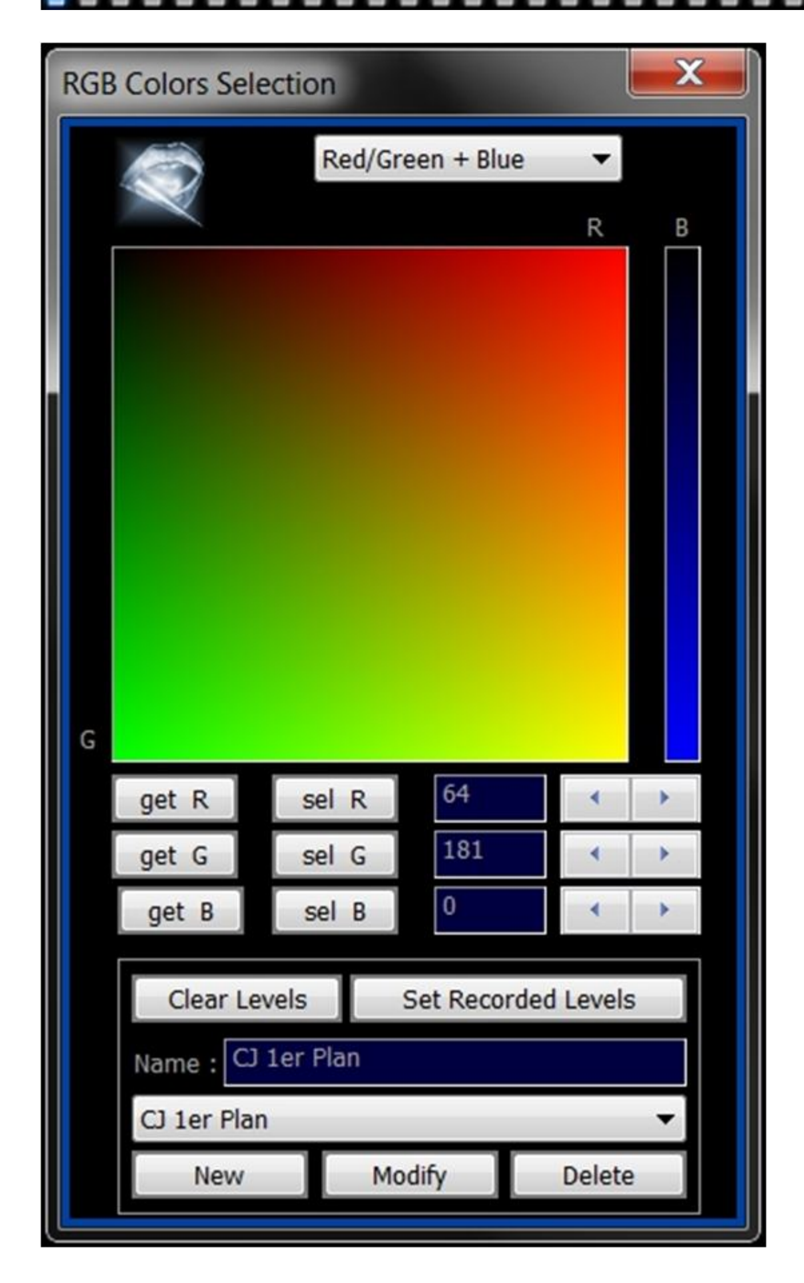
Pour renuméroter un circuit :

- Doubel-clic sur un circuit.
- La zone de saisie s'ouvre.
- Entrez le nouveau numéro du circuit et [Enter].
- Répétez les 3 points ci-dessus pour les autres circuits
- Clic sur [Rename].
- Les circuits sont renommés.

Pour revenir aux valeurs par défaut :

- Clic sur [Reset].
- Les circuits prennent leur valeur par défaut (1 - 1, 2 - 2, ...)

Couleurs RVB



La fenêtre { RGB } permet de construire des couleurs en additif
avec les 3 couleurs primaires Rouge, Vert, Bleu.
Cela peut être utile pour des cycloramas, des LEDs en trichronie, etc. ...

Sélectionner les circuits :

- Sélectionnez le(s) circuit(s) Rouge, puis clic sur [get R].
- Sélectionnez le(s) circuit(s) Vert, puis clic sur [get G].
- Sélectionnez le(s) circuit(s) Bleu, puis clic sur [get B].
- Pour resélectionner les circuits (après fermeture de la fenêtre), clic sur [sel R], [sel G], [sel B] respectivement.
- Les circuits sélectionnés pour du RGB apparaissent en gris-bleuté.



Pour construire une couleur :

- Sélectionnez un mélange de composantes dans la liste [Red/Green + Blue].
- Clic dans la fenêtre des 2 premières composantes.

- Clic dsns la fenêtre de la 3ème composante.
- Les valeurs dmx des circuits sélectionnés s'affichent dans les zones de saisie.
- Vous pouvez les modifier avec les manettes des couleurs respectives.
- Les valeurs des circuits correspondants sont automatiquement mises à jour.
- Un clic droit dans les fenêtres de couleurs place le curseur sur la couleur construite.

Pour gérer les couleurs :

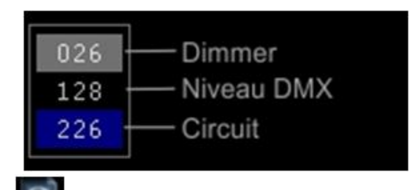
- Sélectionnez une action :
  - [New] : enregistre une nouvelle couleur RGB.
    - Entrez le nom, puis clic sur [New]. La couleur est enregistrée.
  - [Modify] : modifie une couleur RGB.
    - Dans la liste des coulers, sélectionnez une couleur.
    - Modifiez la couleur, renommez-la
    - Clic sur [Modify]. La couleur est modifiée.
  - [Delete] : supprime une couleur.
    - Dans la liste des couleurs, sélectionnez une couleur.
    - Clic sur [Delete]. La couleur est supprimée.
  - Pour sélectionner une couleur :
    - Dans la liste des couleurs, sélectionnez une couleur.
    - Les circuits de la couleur sont sélectionnés.
  - [Clear Levels] : met les niveaux de la couleur à 0.
  - [Set Recorded Levels] : met la couleur aux niveaux enregistrés.
  - [Set Previous Levels] : met la couleur aux niveaux précédents.

Nombre maximum de couleurs enregistrables : 128

La puissance lumineuse des 3 composantes RVB doit être la même pour que la couleur sur scène corresponde à la couleur choisie dans la fenêtre.
Cela fonctionne bien avec des projecteurs LEDs 3 couleurs.

Accès aux dimmers

La fenêtre { Output Dimmers } donne un accès direct aux dimmers, patchés ou non.
Cela permet de tester des dimmers indépendamment du circuit qui les commande.
On ne peut pas enregistrer de cues dans la fenêtre { Output Dimmers }.
Le niveau est donné en valeurs dmx : 0 - 0%, 255 - 100%.



Pour tester un dimmer :

- Sélectionnez un dimmer à la souris ou clavier comme pour un/des dimmers.
- Modifiez le niveau avec les fonctions de la rubrique [DMX Level]
  ou avec la roulette de la souris.

Paramètres du Dimmer :

- Les paramètres du dimmer sélectionné sont affichés dans la rubrique [Dimmer].
- Modifiez les paramètres Curve, Max Level
- Clic sur [Set Params] pour modifier (comme pour le Patch).



**Patcher un Dimmer :**

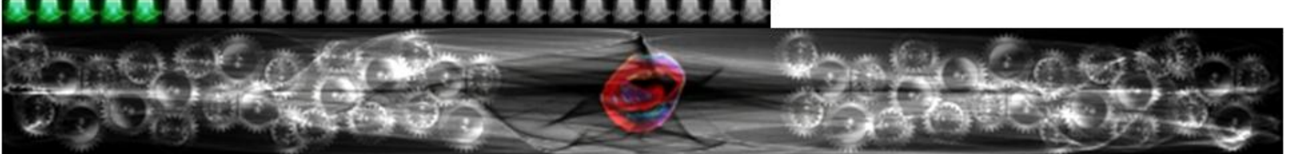
- On peut patcher un/des dimmer(s) directement depuis la fenêtre [Outputs/Dimmers].
- Clic sur le numero de circuit dans la zône du dimmer.
- La saisie de circuit s'ouvre.
- Entrtez le numero de circuit, puis [enter].
- Le dimmer est patché au circuit.

- [Default] : Assigne le Patch 1-1.
- [Clear] : Vide le Patch.
- [Restore Previous] : Restaure le Patch précédent (ne tient pas compte des changements).

A la fermeture de la fenêtre, les niveaux modifiés sont effacés.



Groupes





On peut rassembler plusieurs circuits dans un groupe, ce qui permet de manipuler des circuits plus facilement.
Un plan de contrejours, une couleur de face ou une couleur de cyclo peuvent constituer des groupes, ce qui facilitera la manipulation des circuits pour constituer un état lumineux.



Créer un groupe

- Sélectionnez des circuits.
- Réglez les niveaux des circuits (facultatif).
- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Clic sur [Add...].
- La fenêtre {Nouveau groupe} s'ouvre.
- Entrez le nom du groupe puis clic sur [Ok].
- Le groupe est créé et son nom apparait dans la liste.

Le groupe est créé avec les circuits sélectionnés.



Cue en tant que groupe

- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Clic sur [Cue as Group...].
- La liste des cues s'ouvre
- Sélectionnez un cue
- clic sur [OK].
- Les circuits actifs du cue sont sélectionnés comme un groupe.

Le cue n'est pas automatiquement créé en tant que groupe, seulement sélectionné. Pour en faire un groupe à part entière, procédez comme pour créer un groupe.

Modifier un groupe

- Sélectionnez des circuits.
- Réglez les niveaux des circuits (facultatif).
- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Sélectionnez le groupe à modifier dans la liste.
- Clic sur [Modify].
- Le groupe sélectionné est modifié.

Supprimer un groupe

- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.
- Sélectionnez un groupe dans la liste.
- Clic sur [Delete].
- Le groupe sélectionné est supprimé.



Sélectionner des groupes

- Clic sur [Channels Groups].
- La fenêtre des groupes de circuits s'ouvre.

 Sélectionner un groupe :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Select].
- ou : double-clic sur un groupe dans la liste des groupes.

 Sélectionner un groupe avec ses niveaux :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Level Select].

 Sélectionner des groupes :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Select].
- Sélectionner un autre groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Select +]
- ... ...

 Sélectionner des groupes avec leurs niveaux :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Level Select].
- Sélectionner un autre groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Level Select +].
- ... ...

 Désélectionner un groupe :

- Sélectionner un groupe dans la liste des groupes.
- Clic sur [Unselect].

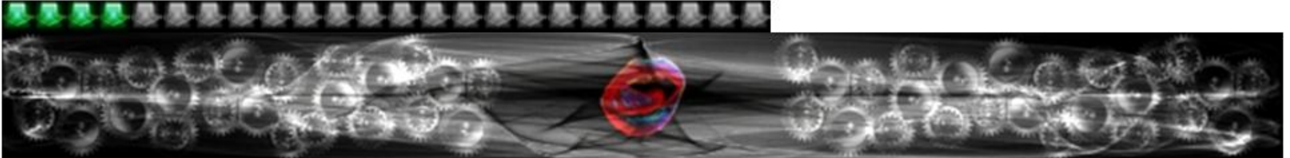
 Désélectionner tous les groupes :

- Clic sur [Unselect All].

 *Si [AutoClose] est coché, le fait de sélectionner un groupe ferme automatiquement la fenêtre des groupes.*



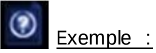
Cues





Un cue (ou mémoire, ou effet) est un état lumineux enregistré sous un numéro identificateur et placé dans la séquence par ordre numérique croissant.

 Un numéro de cue peut aller de 1.0 à 9999.9.

 Exemple :

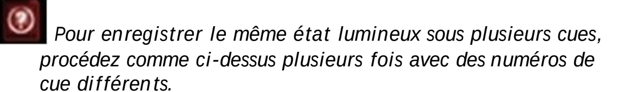
2
15
355.8
23.5
100

Enregistrer un Cue



Pour enregistrer un cue :

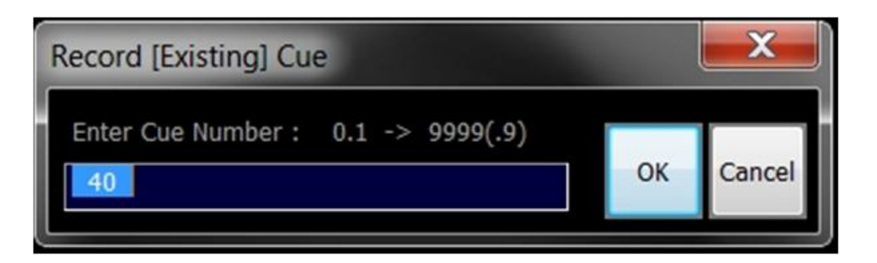
- Clic sur [Record ...]. (Clavier : [R])
- La fenêtre {Record Cue} s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue.
- Si le numéro est libre, le titre contient [New].
- Clic sur [Ok]. (Clavier : [Enter])
- Le cue est enregistré et inséré dans la séquence en ordre numérique croissant.



Pour enregistrer le même état lumineux sous plusieurs cues, procédez comme ci-dessus plusieurs fois avec des numéros de cue différents.



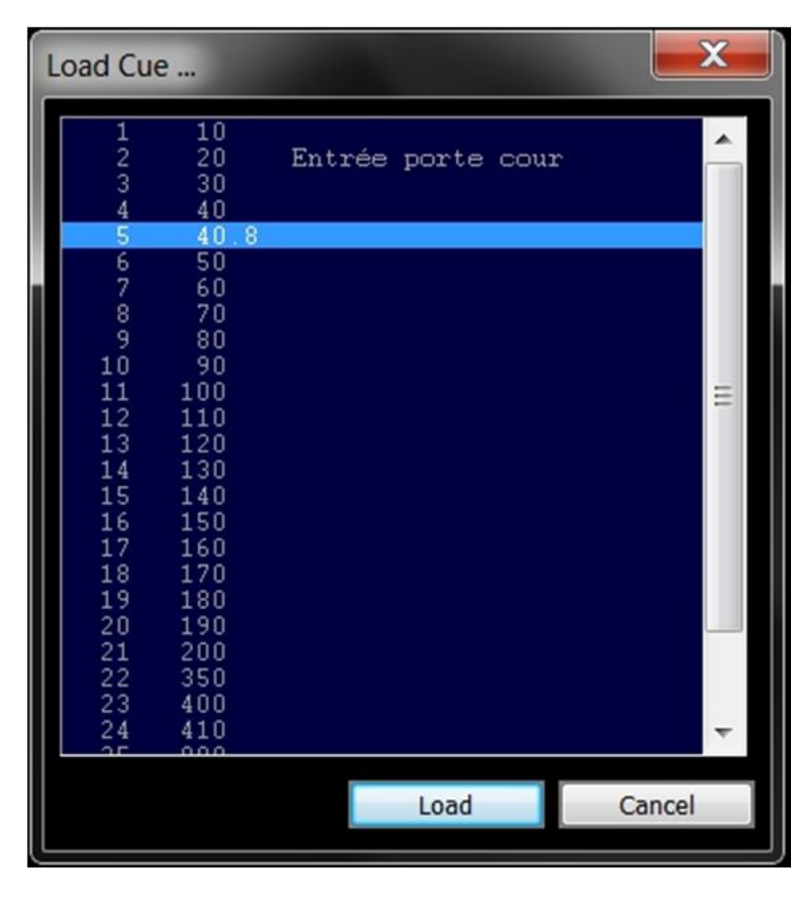
Réenregistrer / modifier un Cue



Pour modifier / réenregistrer un cue :

- Clic sur [Record ...]. (Clavier : [R])
- La fenêtre {Record Cue} s'ouvre.
- Si un cue est déjà actif dans le registre de travail, son numéro est affiché et le titre contient [Existing].
- Vérifiez le numéro de cue affiché.
- Clic sur [Ok]. (Clavier : [Enter])
- Le cue est modifié.

Charger un Cue



- Clic sur [Load ...].
- La liste des cues s'ouvre.
- Sélectionnez un cue dans la liste.
- Clic sur [Load].
- Le cue est chargé dans le registre de travail actif.



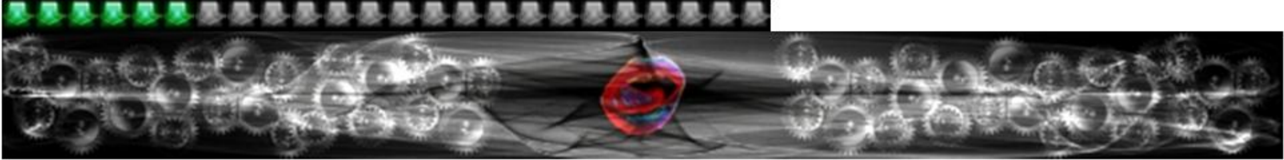
Supprimer un Cue

Pour supprimer un ou des cues, ouvrez la fenêtre de l'éditeur.

 *Un cue supprimé ne peut plus être récupéré par la suite.*



Séquence



Paramètres principaux d'un pas de séquence

Sequence Step Editor
Time : 12 12
Delay : 1
Sortie vers J
Clear Times
Channels Time
Eff Sub
Clear All
OK

Paramètres Submasters/Effects d'un pas de séquence

Sequence Step Editor - SubEffects

	Sub 1	Sub 2	Sub 3	Sub 4	Sub 5	Sub 6	Sub 7	Sub 8
Action :		AStrt				Load		AStrt
Sub Page :		SubPage 0				SubPage 0		SubPage 0
Sub :		VSeq 01				Chaser1		DanceFF

OK

Paramètres Channel Time d'un pas de séquence



Les paramètres de sequence sont enregistrés en Xi.

Les temps de sequence correspondent au fondu Xo - Xi.



Réinitialiser, se déplacer

Réinitialiser la sequence

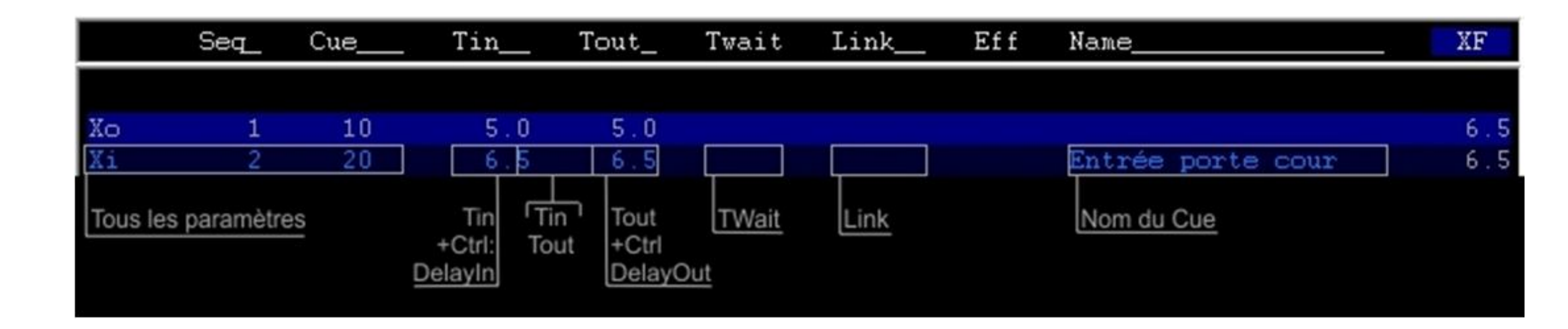
- Clic sur le bouton [RST], dans la section "Playback".
- La sequence est réinitialisée :
  - Le registre Xo est vidé
  - Le premier cue est prêt en Xi et va démarrer au prochain [GO].



Se déplacer dans la sequence

- Clic sur [Seq -] , recule d'un pas de sequence
- Clic sur [Seq +] , avance d'un pas de sequence

Paramètres de la séquence



 **Pour enregistrer\modifier les paramètres du pas de sequence Xo-Xi :**

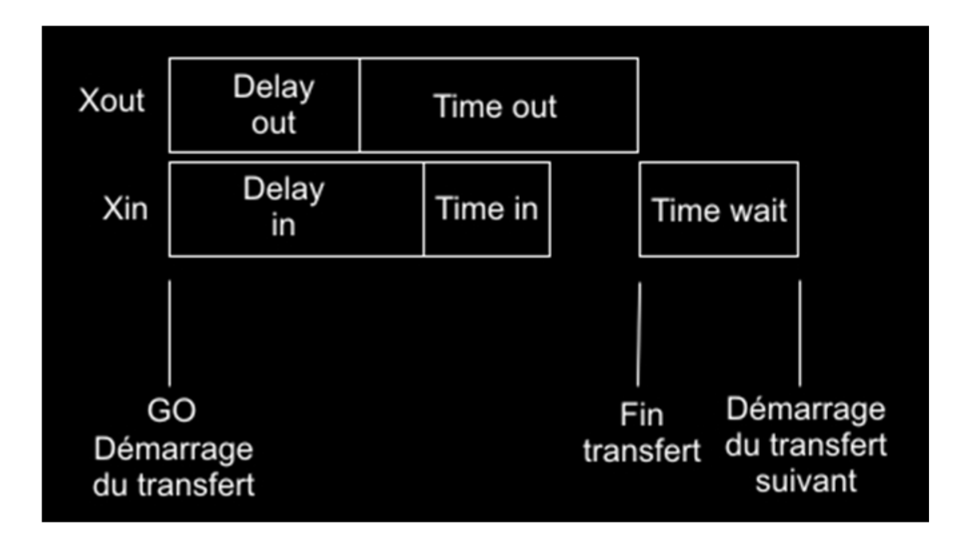
- Clic dans [Tous les paramètres] :
  La fenêtre des paramètres de sequence s'ouvre.
- Clic dans [TinTout] :
  La fenêtre de saisie "Tin & Tout" s'ouvre (même temps Tin - Tout).
- Clic dans [Tin] :
  La fenêtre de saisie "Tin" s'ouvre.
- Ctrl+Clic dans [Tin] :
  La fenêtre de saisie "Delay In" s'ouvre.
- Clic dans [Tout] :
  La fenêtre de saisie "Tout" s'ouvre.
- Ctrl+Clic dans [Tout] :
  La fenêtre de saisie "Delay Out" s'ouvre.
- Clic dans [TWait] :
  La fenêtre de saisie "TWait" s'ouvre.
- Clic dans [Link] :
  La fenêtre de saisie "Link" s'ouvre.
- Clic dans [Nom du Cue] :
  La fenêtre de saisie "Name" s'ouvre.

 **Dans les fenêtres de saisie :**

- Pour valider, tapez [Enter].
- Pour annuler, tapez [Esc].

 *Les paramètres sont enregistrés en Xi, et pour le transfert Xo-Xi (démarrage au prochain GO).*

Temps de séquence



Définitions :

- Time Out : Temps de descente (disparition) d'un cue
- Time In : Temps de montée (apparition) d'un cue
- Delay Out : Temps de délai avant descente
- Delay In : Temps de délai avant montée.
- Time Wait : Temps d'attente avant déclenchement du prochain transfert

Format des temps :

s : secondes
ss : secondes
s.d : secondes et dixièmes
ss.d : secondes et dixièmes
mss : minutes et secondes
mmss : minutes et secondes

Exemple :

3	3 secondes
25	25 secondes
0.5	0.5 secondes
5.7	5.7 secondes
17.5	17.5 secondes
200	2 minutes
206	2 minutes 6 secondes
2545	25 minutes 45 secondes


Les temps vont de 0.1 seconde à 59 minutes 59 secondes



- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Entrez les temps Tin, Tout, DelayIn, DelayOut, TWait.
- Clic sur [Clear Times], efface le(s) temp(s).
- Clic sur [Ok].
- Les temps du prochain transfert sont enregistrés.


Les paramètres sont enregistrés en Xi, et pour le transfert Xo-Xi

(démarrage au prochain GO).



Channel Times :

On peut assigner un temps à un(des) circuit(s), indépendamment du temps de transfert du cue.



- Sélectionner un ou des circuit(s).
- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Clic sur [Channel Time].
- La fenêtre "Channel Times" s'ouvre.
- Sélectionnez une action :
  - New : nouveau ChannelTime
  - Modify : modifier un ChannelTime
  - Delete : supprimer un ChannelTime
- Entrez le nom du ChannelTime ou sélectionnez dans la liste (selon action)
- Entrez les temps Tin / DelayIn (montée) ou
- Entrez les temps Tout / DelayOut (descente).
- Clic sur [New] , [Modify] , [Delete] , selon l'action
- Le Channel Time est enregistré ou modifié pour les circuits sélectionnés, ou
- Le ChannelTime sélectionné est supprimé, le temps des circuits est le temps de transfert du cue.



Link



On peut modifier la suite de la sequence avec un Link.
Le cue indiqué en Link sera inséré comme effet suivant dans la sequence, ce qui permet de faire des sauts, ou des boucles.

- <u>Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence</u>.
- Entrez le numéro de cue à atteindre dans [Link].
- Clic sur [Ok].
- Le Link est enregistré. Dès que le transfert sera terminé, le cue dans [Link] sera chargé en Xi.



Un Link peut servir aussi à exécuter une macro automatiquement.
Une MacroLink est exécutée au démarrage du transfert.

- <u>Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence</u>.
- Entrez le numéro de macro dans [Link] avec M
  (M4 , M12 = macro 4 , macro 12)
- Clic sur [OK].
- Le MacroLink est enregistré et sera exécuté au prochain [Go].



Texte

Chaque cue de la sequence peut recevoir un texte, un nom qui permet de l'identifier.
La longueur maximale d'un texte est de 20 caractères.

- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Dans la zône [Name] , entrez le texte.
- Clic sur [Ok].
- Le texte du cue est enregistré.

Attacher des effets

Un pas de sequence peut charger, démarrer, arrêter, décharger
un Submaster et son contenu (cue, groupe, chaser ...).

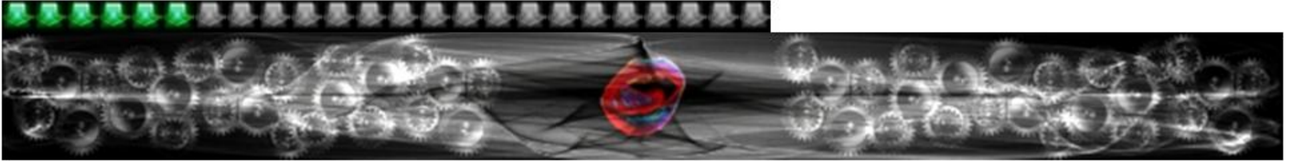
Pour démarrer ou arrêter un sub, il faut lui mettre un temps de montée/descente et cocher la case Auto.

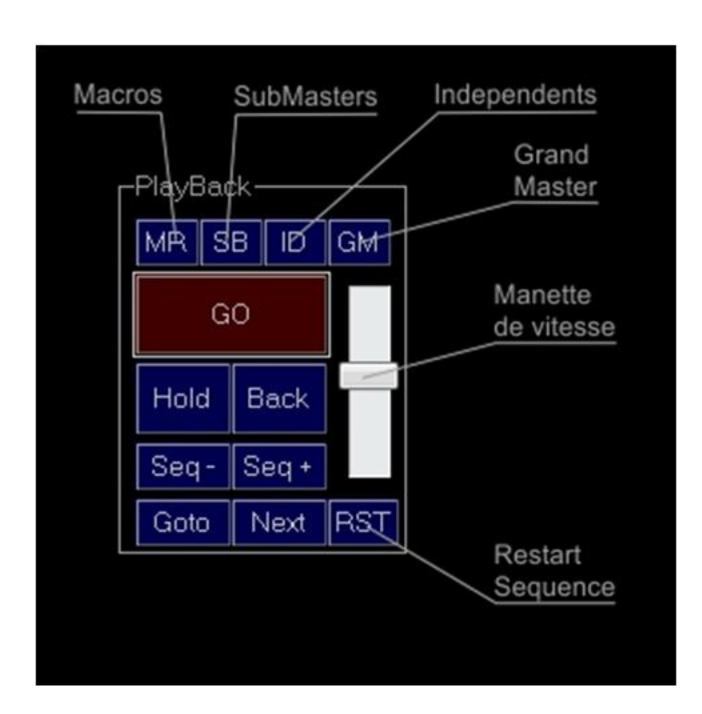


- Ouvrez la fenêtre des paramètres/de saisie de sequence.
- Clic sur [Eff Sub].
- La fenêtre "Submasters-Effects" s'ouvre.
- Sélectionnez le(s) Submasters à attacher.
- Sélectionnez l'action à effectuer :
  - Load : Charge le contenu du Sub.
  - AStrt : Charge et démarre le Sub.
  - Start : Démarre le Sub (chargé auparavant).
  - Stop : Arrête le Sub.
  - AStop : Arrête et efface le Sub.
  - Clear : Efface le Sub.
- Sélectionnez la page de subs avec le contenu voulu.
- Sélectionnez le contenu-sub à attacher.
- Clic sur [Ok].
- Le(s) Submaster(s) est attaché au pas de séquence.
  Au démarrage du transfert, les Subs et les actions choisis vont se déclencher.

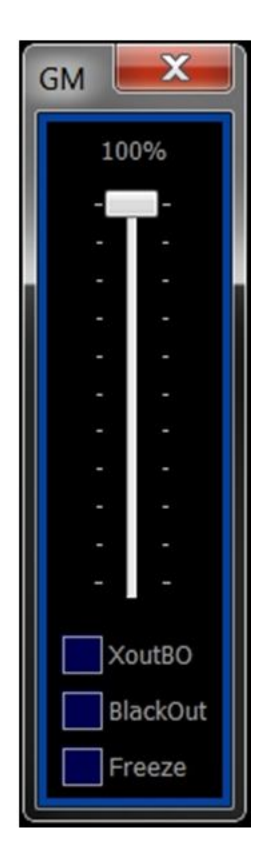


Playback




Macros
SubMasters
Independents
Grand Master
PlayBack
MR
SB
ID
GM
GO
Manette de vitesse
Hold
Back
Seq -
Seq +
Goto
Next
RST
Restart Sequence

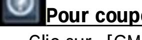
Contrôler la sortie





Pour contrôler la totalité de la sortie vers la scène :

- Clic sur [GM].
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Réglez la manette au niveau voulu (0 à 100%).
- Tous les circuits augmentent ou diminuent proportionellement.
- La valeur du GrandMaster s'affiche dans le Header des circuits. [GM 100%]



Pour couper les circuits en Xout vers les gradateurs :

- Clic sur [GM].
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [XoutBO].
- Seulement les circuits en Xout vers les gradateurs tombent à 0%.
- Le XoutBlackOut s'affiche dans le Header des circuits.



Pour couper toutes les sorties vers les gradateurs :

- Clic sur [GM].
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [BlackOut].
- Les sorties vers les gradateurs tombent à 0%.
- Le BlackOut s'affiche dans le Header des circuits.



Pour figer toutes les sorties vers les gradateurs :

- Clic sur [GM].
- La fenêtre GrandMaster s'ouvre.
- Clic sur [Freeze].
- Les sorties vers les gradateurs se figent sur l'état lumineux courant sur scène.
- Le Freeze s'affiche dans le Header des circuits.



- Vous pouvez modifier à volonté les cues, les subs, la séquence ...
- Les manipulations ne sont pas visibles sur scène tant que Freeze] est coché.

Le BlackOut/Freeze n'affecte pas l'affichage des circuits, il modifie seulement la sortie vers les gradateurs.



Démarrer un transfert



Pour démarrer un transfert (fondu) entre Xo et Xi :

- Souris : clic sur [Go]
- Clavier : [Space Bar]

Le transfert démarre avec les temps enregistrés ou
le temps de fondu par défaut.

Si un transfert est déjà en cours, le cue suivant est chargé
dans Xi et un nouveau transfert démarre.

Pendant un transfert, les lignes Xo et Xi de la fenêtre de sequence sont en rouge et "XF" dans le header de sequence est rouge.

Arrêter, inverser



Pour arrêter un transfert en cours :

- Souris : clic sur [Hold].
- Clavier : [Pause].

Le fondu s'interrompt.
Pour continuer le transfert interrompu :

- Souris : clic sur [Go].
- Clavier : [SpaceBar].

Pendant un arrêt de transfert, "XF" dans le header de sequence est sur un fond strié.



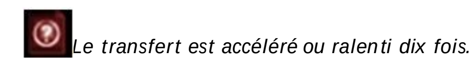
Pour inverser un transfert en cours :

- Souris : clic sur [Back].
- Clavier : [Backspace].

Le fondu s'inverse.

Pendant une inversion de transfert, "XF" dans le header de sequence est violet.

Accélérer, ralentir



On peut, pendant un transfert, accélérer ou ralentir le fondu.

Pour accélérer le fondu :
- clic sur la manette de vitesse et glisser vers le haut.

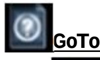
Pour ralentir le fondu :
- clic sur la manette de vitesse et glisser vers le bas.

Le transfert est accéléré ou ralenti dix fois.

 Sauter dans la séquence

**Seq << >>**

- Clic sur [Seq -] : Recule directement au cue précédent.
- Clic sur [Seq +] : Avance directement au cue suivant.

**GoTo**



- Clic sur [GoTo] / Clavier [G].
- La saisie de cue s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à atteindre.
- Sélectionnez les temps de transfert :
  - Tnorm : Les temps in/out enregistré pour les cues Xi/Xo.
  - Tin : Le temps in enregistré pour le cue Xi.
  - Tout : Le temps out enregistré pour le cue Xo.
  - Tdef : Le temps de transfert par defaut.
  - Tcut : Transfert cut.
- Appuyez sur [Enter] ou double-clic sur la liste des temps.
- Le cue sélectionné est chargé en Xi et le transfert démarre.

**Next**



- Clic sur [Next] / Clavier [shift]+[G].
- La saisie de cue s' ouvre.
- Entrez le numéro de cue à atteindre.
- Sélectionnez les temps de transfert :
  - Tnorm : Les temps in/out enregistré pour les cues Xi/Xo.
  - Tin : Le temps in enregistré pour le cue Xi.
  - Tout : Le temps out enregistré pour le cue Xo.
  - Tdef : Le temps de transfert par defaut.
  - Tcut : Transfert cut.
- Appuyez sur [Enter] ou double-clic sur la liste des temps.
- Le cue sélectionné est chargé en Xi, le transfert démarrera au prochain [Go].

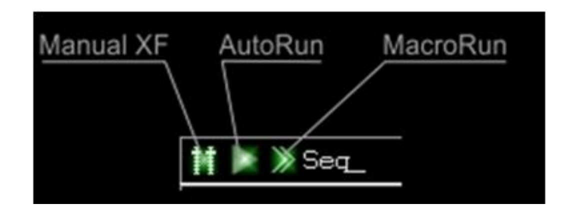


Transfert manuel

Le transfert manuel ne peut se faire qu'avec un contrôleur Midi extérieur.

- Configurez 2 faders sur le contrôleur midi, un pour la sortie (121) et l'autre pour l'entrée (122)
- Paramétrez Midi Receive.
- Un "M" apparait dans la fenêtre d'état.

- Avant de pouvoir utiliser le transfert manuel, il faut l'initialiser :
  - Faites glisser les 2 faders en même temps et dans le même sens jusqu'à la butée.
  - L'icone XF Manual s'affiche dans le header de séquence.



  - Le transfert manuel est prêt.

Initialisez le transfert manuel avant d'envoyer des cues avec [Go].

- Pour effectuer un transfert :
  - Faites glisser les 2 faders en même temps ou pas.
  - Les circuits qui descendent et qui montent sont contrôlés par les faders "Out" et "In".

	Seq_	Cue___	Tin__	Tout_	Twait	Link__	Eff	Name___	XF
	3	30	7.0	10.0					
Xo	4	40	12.0	12.0					40%
Xi	5	40.8	3:00	3:00					55%
	6	50	3:00	3:00	4:00				
	7	60	45.0	45.0					
	8	70	20.0	40.0					

  - La fenêtre de séquence indique le pourcentage de descente (Xo) et de montée (Xi).
  - Une fois les 2 faders arrivés en bout de course, le transfert est terminé, le cue suivant est chargé.
  - Un nouveau transfert peut démarrer.

Les transferts manuels se font dans les 2 sens.

Pendant un transfert manuel, les boutons [Go/Hold/ ...] sont désactivés; de même, pendant un transfert automatique, les faders manuels sont désactivés.

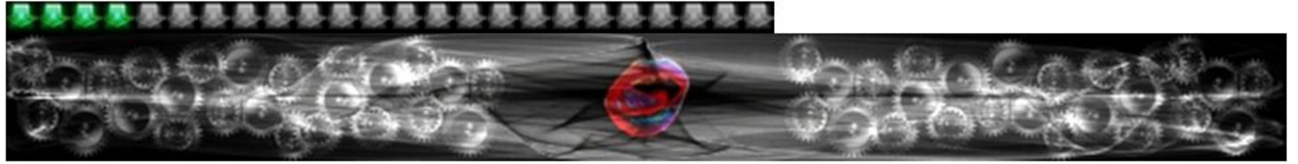
Une fois en butée, glisser légèrement un fader puis revenir en butée, avance la séquence directement au pas suivant.

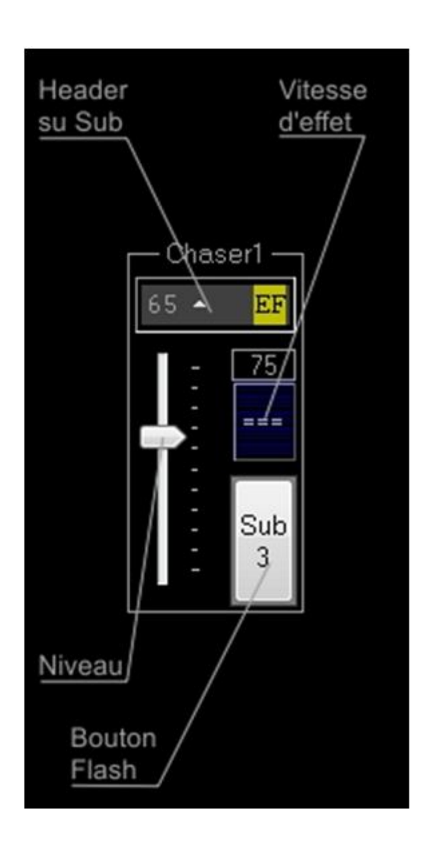
Un transfert manuel ne démarre pas automatiquement les effets (Submasters) attachés au cue.

Pendant un transfert, les lignes Xo et Xi de la fenêtre de sequence sont en rouge et "XF" dans le header de sequence est rouge.



SubMasters




Header
su Sub
Vitesse
d'effet
Chaser1
65
EF
75
Sub
3
Niveau
Bouton
Flash



Travailler dans un submaster

 **Pour travailler dans un registre de Submaster :**

- Clic dans le header du Submaster.
- Le registre actif change pour le sub sélectionné.
- Le niveau du sub n'affecte pas l'affichage des circuits, seulement la sortie vers les gradateurs.
- Vous pouvez enregistrer des cue depuis le sub, comme depuis Xo.

 Pour revenir en mode Stage, clic dans "Mode de sortie" dans le header des circuits.



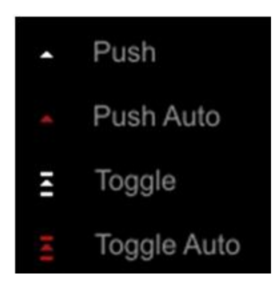
Paramétrer un submaster



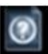
 **Pour paramétrer un Submaster :**

- Clic droit dans le header du sub.
- La fenêtre des paramètres de sub s'ouvre.
- Entrez le nom du sub.
- Entrez le temps de montée (Tin).
- Entrez le temps de descente (Tout).
- Entrez le niveau max pour le démarrage automatique.
- Cochez [AutoStart] pour un démarrage automatique.
- Cochez [REC Excl] pour exclure le contenu du Submaster de l'enregistrement de cue (mode stage).
- Sélectionnez le mode du bouton :
  - Push : Flash (Appuyer / Relacher)
  - Toggle : Interrupteur (Clic-allumer clic-éteindre)
- Sélectionnez le mode du sub :
  - Flash : le sub monte en plus du reste.
  - Solo : le sub monte et tout le reste est à zéro.
- Clic sur [Set Params].
- Les paramètres du sub sont enregistrés.

 *En mode Toggle, une icone apparait dans le header du sub :*



En mode Flash, le header du sub affiche "MF".
En mode Solo, le header du sub affiche "MS".

 **Pour charger un Submaster :**

- Clic droit dans le header du sub.
- La fenêtre des paramètres de sub s'ouvre.

- Clic sur [Load View] :
  - L'état lumineux affiché est chargé dans le sub.

- Clic sur [Load Cue] :
  - La liste des Cues s'ouvre.
  - Sélectionnez un cue.
  - Clic sur [Ok].
  - Le cue sélectionné est chargé dans le sub.

- Clic sur [Load Effect] :
  - La liste des effets s'ouvre.
  - Sélectionnez un effet.
  - Clic sur [Ok].
  - L'effet sélectionné est chargé dans le sub.

- Clic sur [Load VSeq] :
  - La liste des séquences virtuelles s'ouvre.
  - Sélectionnez ue séquence virtuelle.
  - Clic sur [Ok].
  - La séquence virtuelle est chargée dans le sub.

- Clic sur [Clear Sub] :
  - Le submaster est vidé et réinitialisé.

**Sélection d'un Submaster comme un groupe :**

- Clic droit dans le header du sub.
- La fenêtre des paramètres de sub s'ouvre.
- Clic sur [Group], les circuits du sub sont sélectionnés dans la sortie en cours.
- Clic sur [Group Lvl], les circuits du sub et les niveaux sont sélectionnés dans la sortie en cours.

**Pour démarrer un sub automatiquement :**

- Paramétrez le sub.
- Chargez le sub.
- Dans les paramètres du Sub, cochez la case [AutoStart].
- Le sub démarre automatiquement en appuyant sur le bouton du sub (souris ou clavier), de préférence en mode "Toggle".

*Si un sub contient quelquechose, le fond du header de sub est bleu.*

Contrôler un submaster





Pour contrôler un Submaster :

- Clic sur la manette de niveau.
- Glisser vers le haut ou vers le bas.
- Le niveau du sub s'affiche dans le header.



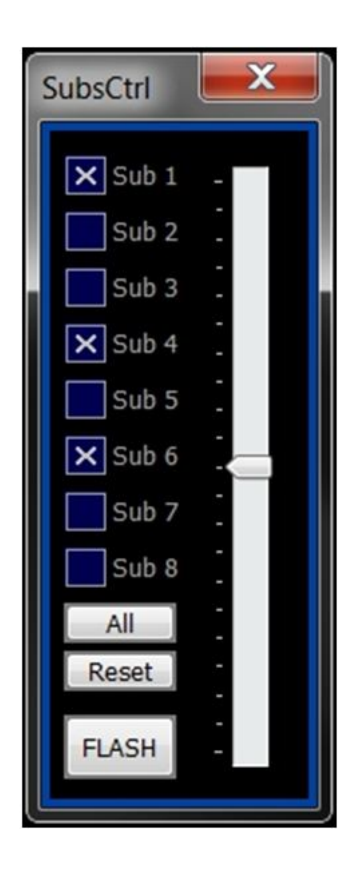
Pour flasher un Submaster :

- Clic sur le bouton Flash, le sub monte au niveau.
- Clavier : [F1] ... [F8].



Si le mode du bouton est "Toggle", le bouton fonctionne en interrupteur.
Si le mode du bouton est "Push" , le bouton fonctionne en flash.

Contrôler un groupe de subs



 **Pour contrôler plusieurs subs en même temps :**

- Dans la section "PlayBack", clic sur [SB].
- La fenêtre de contrôle des subs s'ouvre.
- Sélectionnez les subs à contrôler.
- Cliquez et glissez la manette.
- Les subs bougent proportionellement.
- Cliquez sur [Flash].
- Les subs flashent.

 - Clic sur [All] :

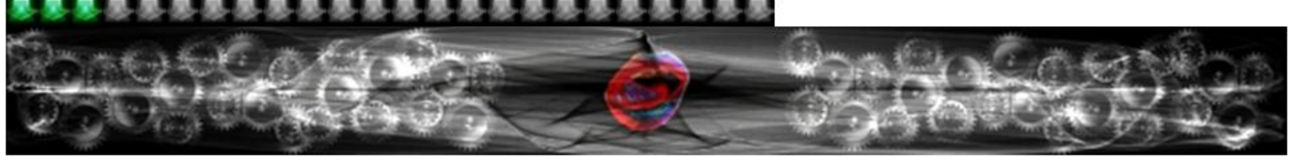
- Tous les subs sont sélectionnés.

 - Clic sur [Reset] :

- Tous les subs sont désélectionnés.



SubMasters Pages





Les Submasters sont stockés et enregistrés sous forme de pages de subs.
Une page de subs contient les paramètres et les contenus pour les 8 subs.
Vous pouvez :

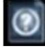
- Charger une page de subs dans les 8 submasters
- Enregistrer les 8 submasters dans une page de subs.

Enregistrer une page de subs



 **Pour enregistrer une page de subs :**

- Dans la section "SubPage", clic sur [Save ...].
- La fenêtre "Save SubPage" s'ouvre.
- Entrez le nom de la page de subs ou sélectionnez-la.
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est enregistrée ou réenregistrée (modifiée).
- Le header de page de sub affiche le nom de la page.

 **Pour renommer une page de subs :**

- Dans la section "SubPage", clic sur [Save ...].
- La fenêtre "Save SubPage" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Dans la zône-texte, entrez le nouveau nom.
- Clic sur [Rename].
- La page de subs sélectionnée est renommée.
- Clic sur [Cancel] pour fermer la fenêtre.



Si une page de subs est enregistrée, le header de page est bleu.
Si une page de subs est modifiée, le header de page est noir.
Si une page de subs est chargée automatiquement (par un pas de séquence), le header de page est strié-gris.

Charger une page de subs



Pour charger une page de subs :
- Dans la section "SubPage", clic sur [Load ...] / Clavier [P].
- La fenêtre "Load Sub Page" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Clic sur [Ok].
- La page est chargée dans les 8 submasters.


Pour charger la page de subs précédente :
- Dans la section "SubPage", clic sur [<<] / Clavier [ctrl]+[P].
- La page précédente est chargée dans les 8 submasters.


Pour charger la page de subs suivante :
- Dans la section "SubPage", clic sur [>>] / Clavier [shift]+[P].
- La page suivante est chargée dans les 8 submasters.


Pour recharger la page de subs courante :
- Dans la section "SubPage", clic sur [====].
- La page courante est rechargée dans les 8 submasters.

Chargement des pages de subs en mode absolu :
si un sub est monté, son contenu sera modifié pendant le chargement de page.
Chargement des pages de subs en mode transparent :
si un sub est monté, son contenu ne sera pas modifié pendant le chargement de page, seulement lorsque le sub sera à nouveau à zero.

Supprimer une page de subs



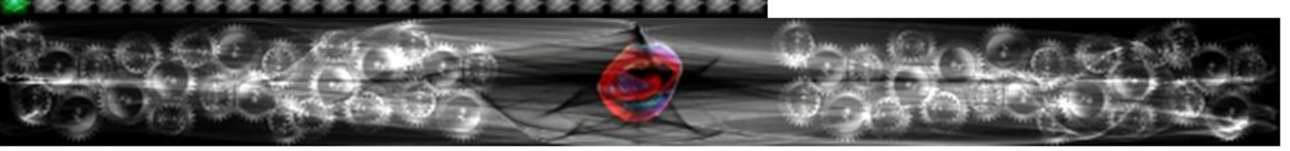


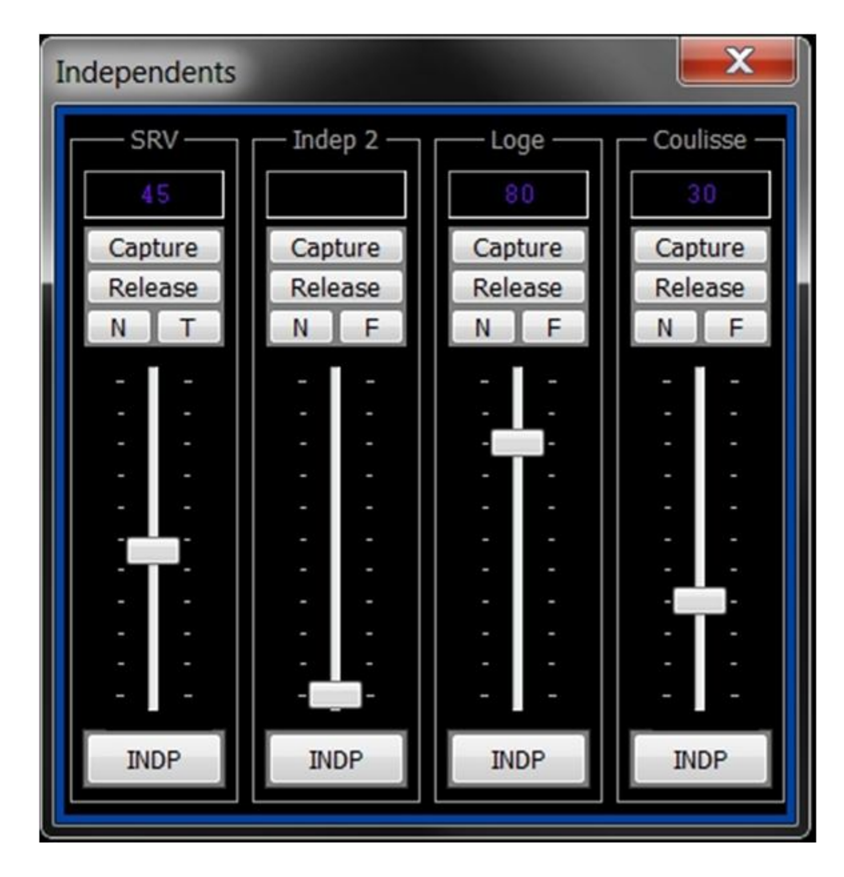
Pour supprimer une page de subs :

- Dans la section "SubPage", clic sur [Delete ...].
- La fenêtre "Delete Sub Page" s'ouvre.
- Sélectionnez une page de subs.
- Clic sur [Ok].
- La page de subs est supprimée.



Independents Masters





Les Independent Masters permettent de contrôler un groupe de circuits (comme les SubMasters), mais avec des restrictions :

- Les circuits capturés par un independent ne sont plus atteignables ou modifiables dans le reste de la conduite.
- Les circuits capturés par un independent ne sont contrôlables que par l' Independent Master correspondant.
- Le GrandMaster, le BlackOut, le Freeze, n' agissent pas sur les Independent Masters.

Pour ouvrir la fenêtre des Independents Masters :

- Dans la section "Playback", clic sur [ID].
- La fenêtre Independents s'ouvre.

 Les Independents peuvent être utilisés pour des services, des directs, des allumages de HMIs, ...



Travailler avec les Independents

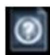


Pour capturer des circuits :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s'ouvre.
- Clic dans le header de l' Independent.
- Le registre de travail change pour l'Independent voulu.

Indp 3

- Sélectionnez un/des circuits et mettez un/des niveaux.
- Sélectionnez les circuits à contrôler.
- Clic sur [Capture].
- Les circuits sont capturés, ils apparaissent en violet.



Pour relâcher des circuits :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s'ouvre.
- Clic dans le header de l' Independent.
- Le registre de travail change pour l'Independent voulu.

Indp 3

- Les circuits capturés apparaissent en violet foncé.
- Sélectionnez le(s) circuit(s) à relâcher.
- Clic sur [Release].
- Les circuits ne sont plus capturés par l' Independent.

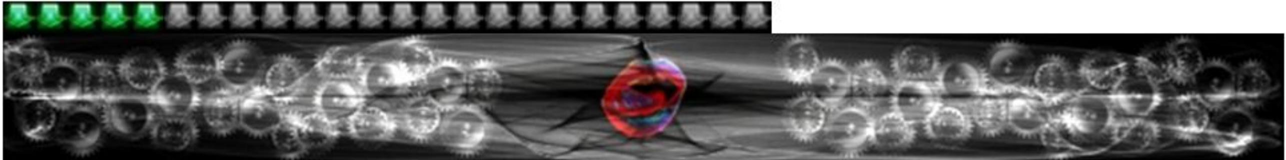


Pour paramétrer un Independent :

- Dans la section "PlayBack", clic sur [ID].
- La fenêtre "Independents" s' ouvre.
- Clic sur [N] :
  - La fenêtre "Name" s'ouvre.
  - Entrez le nom de l' Independent.
  - Clic sur [Enter].
  - Le nom de l' Independent s'affiche.
- Clic sur [T/F] :
  - Le bouton de Flash de l' Independent change de mode :
  - [T] : Toggle (Interrupteur).
  - [F] : Flash (Push)



Effets

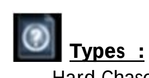




Un effet est un chaser (chenillard), une suite d'états lumineux qui défilent les uns à la suite des autres à une vitesse déterminée.

Nombre de circuits Max pour l'ensemble du chaser : 32.

Nombre max de pas pour un chaser : 32.



Types d'effets



Types :

- Hard Chaser :
  - Les pas du chaser défilent cut à la vitesse choisie.
  - Le temps du pas correspond au temps de maintient du pas.

- Soft Chaser :
  - Les pas du chaser défilent en transfert croisé, le temps du transfert est proportionnel à la vitesse choisie.
  - Le temps du pas correspond au temps de transfert entre les pas.

Modes :

- Normal : le chaser défile dans le sens croissant des pas.
- Inverted : le chaser défile dans le sens décroissant des pas.
- Up-Down : le chaser défile en croissant puis en décroissant.
- Random : le chaser défile en mode aléatoire.

Créer un effet



- Dans la section {Effects}, clic sur [New...].
- La fenêtre "Add new effect" s'ouvre.
- Entrez le nom de l'effet.
- Clic sur [Ok].

- Pour créer un nouvel effet à partir d'un effet existant :
  - Clic sur [Load as New].
  - La liste des effets s'ouvre.
  - Sélectionnez un effet, puis clic sur [Ok].
  - Entrez le nouveau nom de l'effet à créer.
  - Clic sur [Ok].

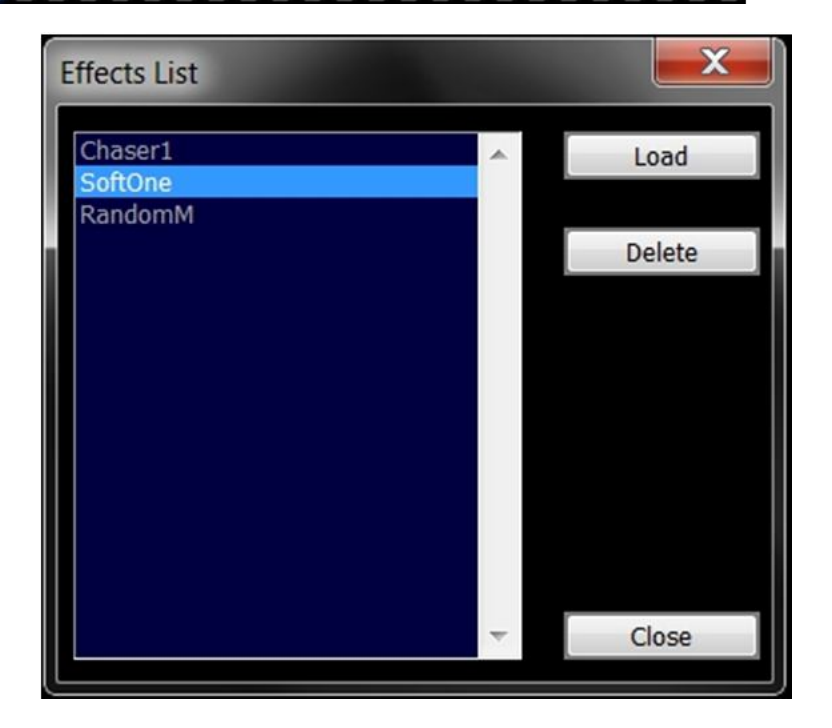
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est créé et enregistré.

Créer une copie d'effet :

- Clic sur [Load As New ...].
- La liste des effets s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Entrez un nouveau nom pour l'effet.
- Clic sur [Ok].
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre avec la copie d'effet.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est modifié.



Charger, modifier, supprimer un effet



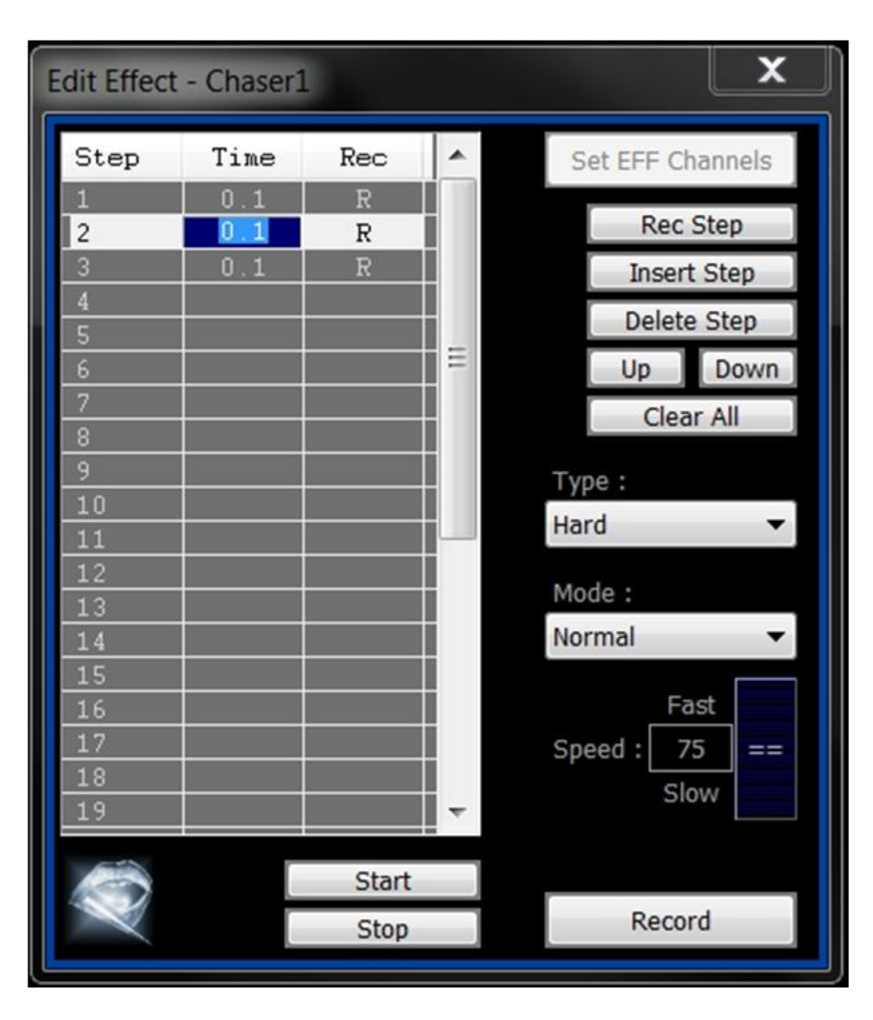
Charger un effet :

- Dans la section {Effects}, clic sur [Load ...].
- La fenêtre "Load Effect" s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Clic sur [Load].
- La fenêtre d'edition d'effet s'ouvre.
- Editez l'effet.
- Clic sur [Record].
- L'effet est modifié.

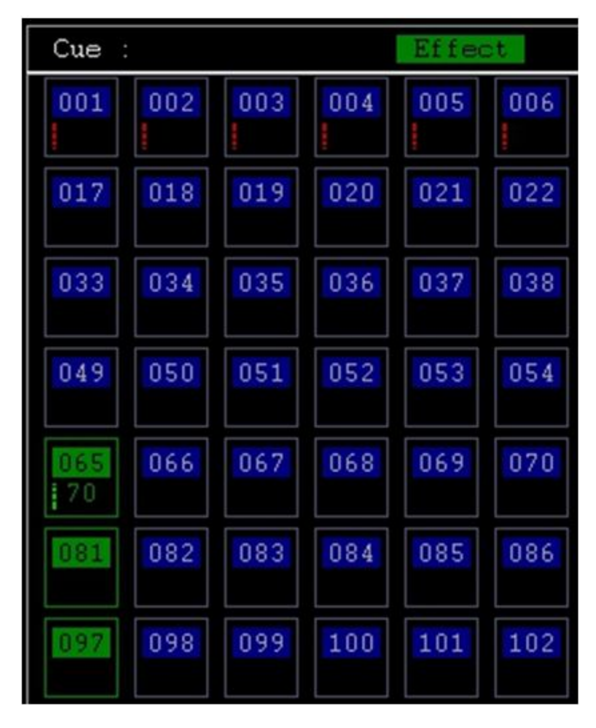
Supprimer un effet :

- Sélectionnez un effet dans la liste.
- Clic sur [Delete].
- L'effet est supprimé.

Editer un effet



- Sélectionnez tous les circuits qui seront impliqués dans le chaser.
- Clic sur [Set EFF Channels].
- Les circuits apparaissent en vert foncé, on ne pourra utiliser que ceux-ci.



- Sélectionnez le pas d'effet (step)

- Sélectionnez le(s) circuit(s) de ce pas et mettez des niveaux.
- Clic sur [Rec Step].
- Le pas d'effet est enregistré.
- Double-clic sur le temps du pas d'effet.
- La zone de temps d'effet s'ouvre.
- Entrez un temps pour le pas d'effet (de 0.1 secondes à 1 minute), puis tapez [Enter].
- Le temps du pas d'effet est enregistré.
- Pour mettre le même temps aux pas suivants : clic droit sur le temps du pas d'effet.

- Répétez les 7 points ci-dessus pour les autres pas...

- Sélectionnez le type d'effet :
  - Hard
  - Soft
- Sélectionnez le mode de l'effet :
  - Normal
  - Inverted
  - Up-Down
  - Random
- Sélectionnez la vitesse de l'effet (roulette Speed).

- Testez l'effet :
  - clic [Start] pour démarrer.
  - clic [Stop] pour arrêter.

- Pour supprimer un pas : clic [Delete Step].
- Pour déplacer un pas vers le haut : clic [Up].
- Pour déplacer un pas vers le bas : clic [Down].
- Pour effacer tous les pas : clic [Clear All].

- Pour enregistrer l'effet, clic sur [Record].

- Pour un effet "Hard", le temps du pas correspond à la durée du pas.
- Pour un effet "Soft", le temps du pas correspond au temps de transfert entre les pas.

- La roulette Speed ralentit les temps de l'effet.

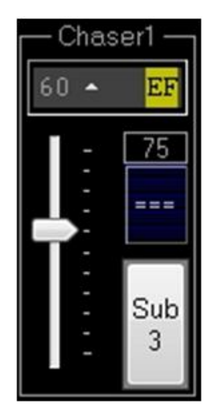
Nombre de circuits Max pour l'ensemble du chaser : 32.

Nombre max de pas pour un chaser : 32.

Restituer, lancer un effet

Les effets sont restitués en les chargeant dans un Submaster.

- Clic droit dans le header d'un Submaster.
- La fenêtre des paramètres du submaster s'ouvre.
- Clic sur [Load Effect].
- La liste des effets s'ouvre.
- Sélectionnez un effet.
- Clic sur [Load].
- L'effet est chargé dans le Submaster.

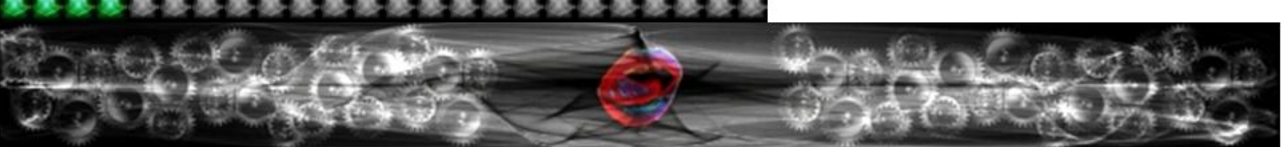


- Si un effet est chargé dans un Submaster, une roulette de vitesse apparait pour le Sub, avec la vitesse enregistrée de l'effet.
- La vitesse peut être modifiée de 100 (Max) à 1 (Min)

L'effet est activé en montant le fader du sub, ou en cliquant sur le bouton du sub.



Virtual Sequences



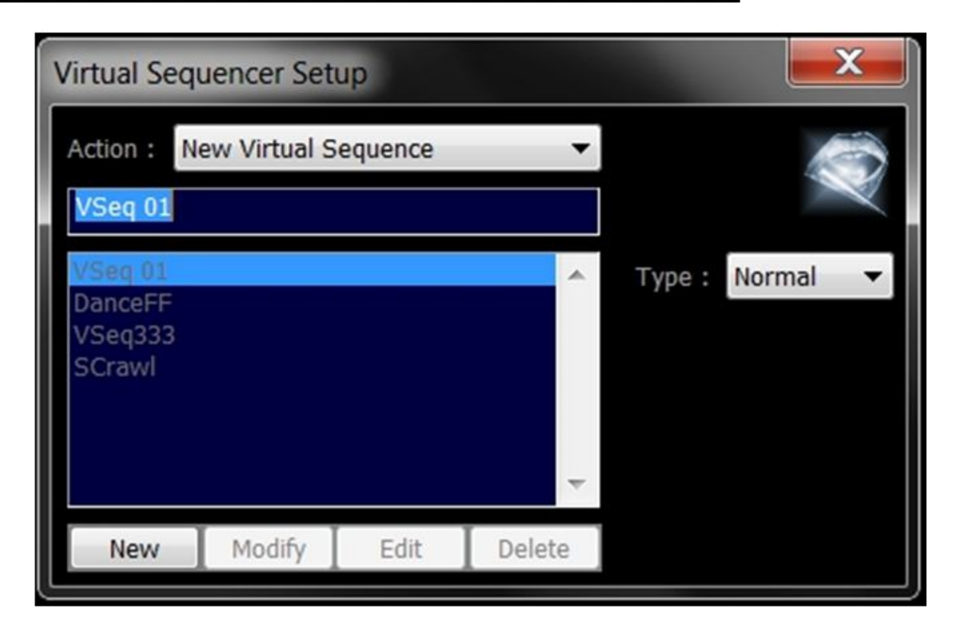
Une séquence virtuelle est une séquence de Cues, avec temps ou envoyées manuellement,
des manipulations de SubMasters avec n'importe quel contenu effectuées en auto ou manuellement,
des montées/descentes de circuits avec la manette de circuits ...
Une séquence virtuelle enregistre toutes ces actions, et permet de les reproduire avec un SubMaster.

 *Temps Max d'une séquence virtuelle : 4 minutes.*

 *Nombre Max de séquences virtuelles enregistrables : 64*



Gérer les séquences virtuelles



- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [Virtual Séquencer].
- La fenêtre [Virtual Sequencer Setup] s'ouvre.

- Sélectionnez l?action à effectuer :
  - New Virtual séquence : enregistre une nouvelle séquence virtuelle
    - Entrez le nom de la séquence.
    - Sélectionnez le type :
      - Normal : la séquence tourne une seule fois.
      - Loop : la séquence tourne en boucle.
    - Clic sur [New].
    - La séquence virtuelle est prête pour l'enregistrement, la fenêtre d'enregistrement apparait.

  - Modify Virtual séquence : réenregistre une séquence virtuelle
    - Sélectionnez une séquence dans la liste.
    - Modifiez le nom si besoin.
    - Sélectionnez le type (si besoin) :
      - Normal : la séquence tourne une seule fois.
      - Loop : la séquence tourne en boucle.
    - Clic sur [Modify].
    - La séquence virtuelle est prête pour l'enregistrement, la fenêtre d'enregistrement apparait.

  - Edit Virtual séquence : Edition d' une séquence virtuelle
    - Sélectionnez une séquence dans la liste
    - Clic sur [Edit].
    - L'éditeur de séquence virtuelle apparait.

  - Delete Virtual séquence : Supprime une séquence virtuelle
    - Sélectionnez une séquence dans la liste
    - Clic sur [Delete].
    - La séquence virtuelle est supprimée.

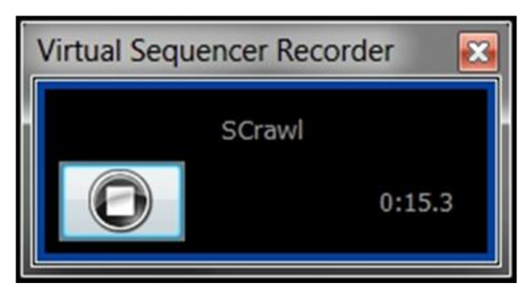


Enregistrer une séquence virtuelle



- Pour démarrer l'enregistrement :
  - Clic sur le bouton [Start/Stop] (clavier [V])
  - L'enregistrement de séquence virtuelle démarre, le compteur de temps tourne

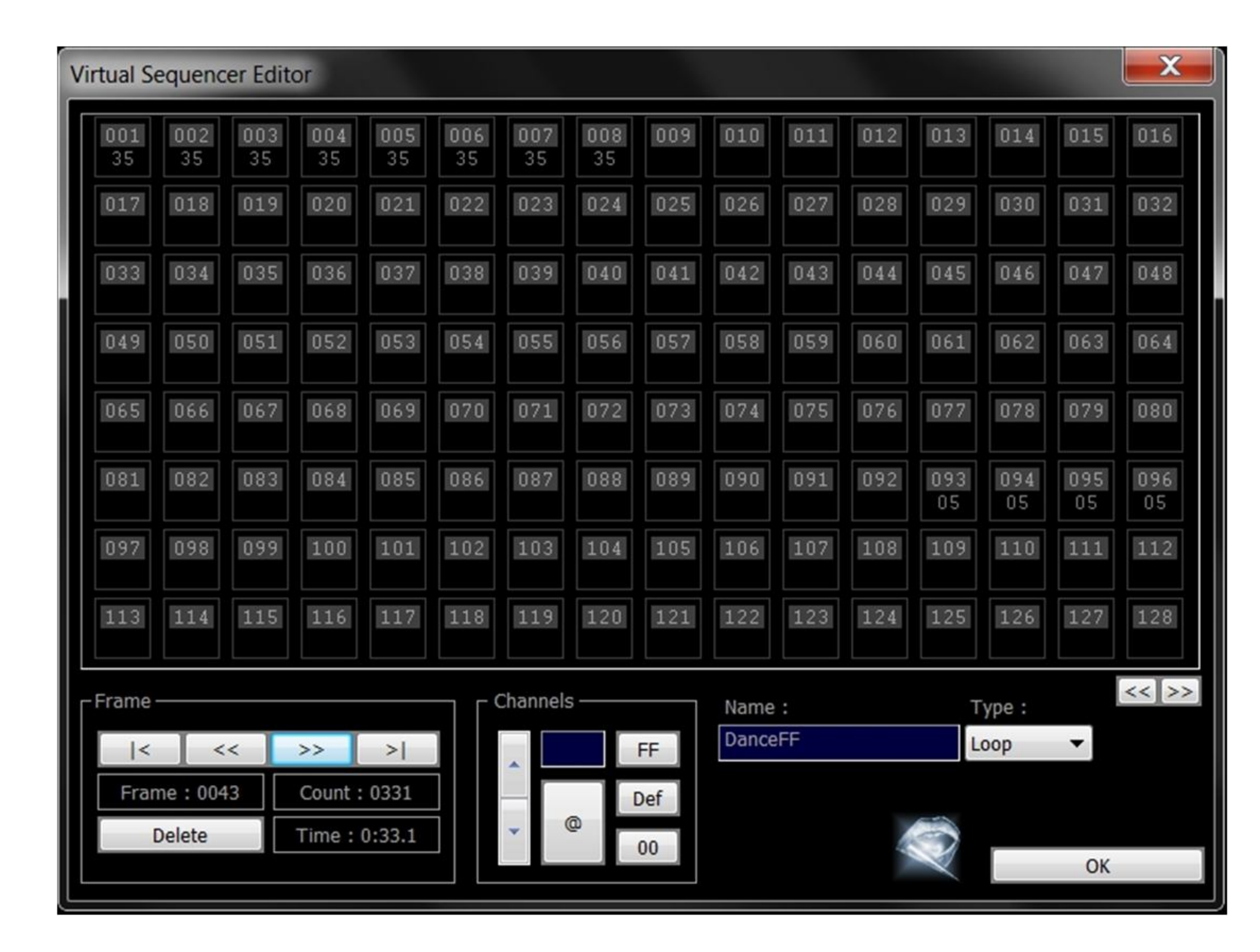
- A partir de ce moment, vous pouvez :
  - Envoyer des Cues, les arrêter, ...
  - Manipuler des SubMasters, ...
  - Sélectionner et régler des circuits, ...
  - Toutes les actions sont enregistrées.



- Pour arrêter l'enregistrement :
  - Clic sur le bouton [Start/Stop] (clavier [V])
  - L'enregistrement de séquence virtuelle s'arrête, la séquence est enregistrée.

*Temps Max d'une séquence virtuelle : 4 minutes.*

Editer une séquence virtuelle



L'éditeur de séquence virtuelle permet de modifier une séquence.

- Pour gérer les Frames (trames) :
  - Un Frame est un "pas" de séquence virtuelle d'une durée de 0.1 secondes.
  - Faites défiler les Frames avec les boutons [|<] [<<] [>>] [>|]
  - Les compteurs de Frames et de Temps indiquent la position courante.
  - Pour supprimer un Frame, clic sur [Delete]. (Utile pour supprimer les "noirs" indésirables au début ou à la fin, etc ...)

- Pour modifier le niveau des circuits dans un frame :
  - Utilisez la manette et les boutons de la section [Channels].
  - Les nouveaux niveaux sont directement mis à jour dans le frame courant.

- Modifiez le nom (si besoin)
- Modifiez le type (si besoin)
- Clic sur [OK] , la séquence virtuelle est modifiée.

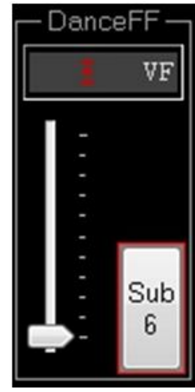
 Restituer, lancer une séquence virtuelle

Une séquence virtuelle se lance avec un SubMaster.
- Chargez un SubMaster avec une séquence virtuelle
- Une séquence virtuelle ne démarre qu'avec le bouton du SubMaster :
  - Paramétrer le Sub :
    - AutoStart
    - TargetLevel 100% (ou autre)
    - Tin /Tout 0.1 (ou autre)
    - Mode Toggle (de préférence)

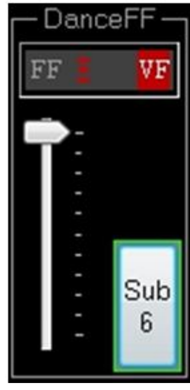
    (ces paramètres sont mis par défaut en chargeant une séquence virtuelle)

- Pour démarrer une séquence virtuelle : Clic sur le bouton du Sub.
- Pour arrêter une séquence virtuelle : Clic sur le bouton du Sub.

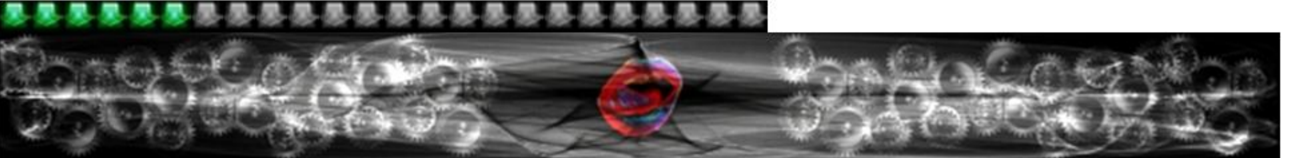
- Si un Sub contient une séquence virtuelle arrêtée, le bouton est cadré en rouge.



- Si un Sub contient une séquence virtuelle démarrée, le bouton est cadré en vert.



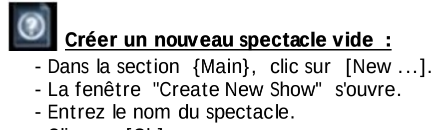

Spectacle





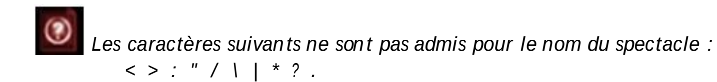
Créer un nouveau spectacle





Créer un nouveau spectacle vide :

- Dans la section {Main}, clic sur [New ...].
- La fenêtre "Create New Show" s'ouvre.
- Entrez le nom du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Un nouveau spectacle vide est créé avec un patch 1:1,
  son nom apparait dans la barre de titre de AcidLight.



Les caractères suivants ne sont pas admis pour le nom du spectacle :
< > : " / \ | * ? .

Exemples :
Le médecin malgré lui
Père
Dans La Jungle Des Villes
Comme tu me veux (Tournée)
Macbeth [3]

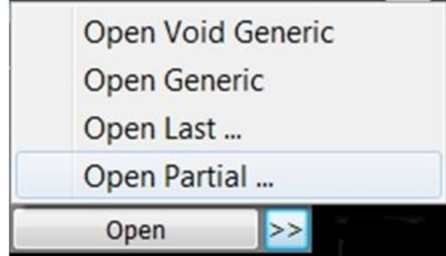
Ouvrir un spectacle

Open Show ...

Ca Me Saoule [2015]
Ce Soir On Improvise
Ce Soir On Improvise_[v01]
CONGO_VOID
CONGO_VOID - Copie
DOS_LeMaladeImaginaire

Created : mercredi 5 août 2015 @ 18:30
Modified : mercredi 5 août 2015 @ 18:30
Last access : mercredi 5 août 2015 @ 18:30
Last Save : mercredi 5 août 2015 @ 18:30

Open >>
Cancel



Ouvrir un spectacle existant :

- Dans la section {Main}, clic sur [Open...].
- La fenêtre "Open Show" s'ouvre.
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est ouvert et chargé,
  son nom apparait dans la barre de titre de AcidLight.

Pour ouvrir le spectacle "generique" :

- Dans la section {Main}, clic sur [Open...].
- La fenêtre "Open Show" s'ouvre.
- Clic sur [>>], le menu [Open] s'ouvre.
- Sélectionnez [Open Generic] ou [Open Void Generic].

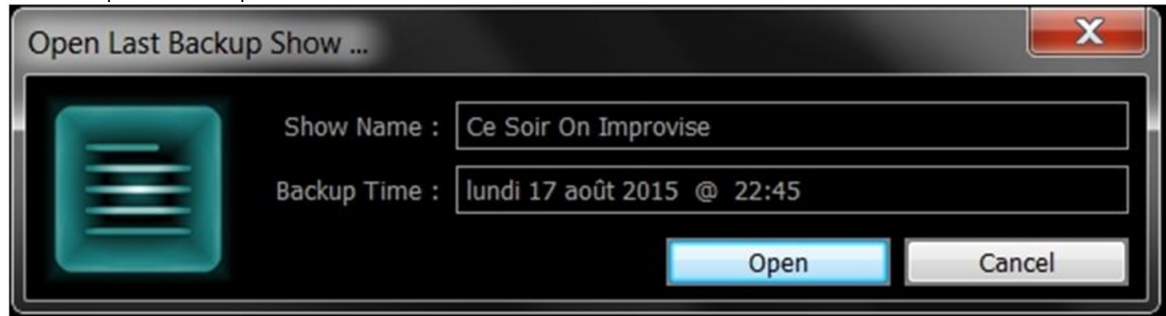
- Le Generique courant ou vide est ouvert et chargé,
  "Generic" apparait dans la barre de titres de AcidLight.



Pour ouvrir la dernière session sauvegardée :

A chaque fois que AcidLight est fermé, le spectacle qui était actif est sauvegardé automatiquement. Il est possible d' ouvrir ce dernier spectacle sauvegardé :

- Dans la section {Main}, clic sur [Open...].
- La fenêtre "Open Show" s'ouvre.
- Clic sur [>>], le menu [Open] s'ouvre.
- Sélectionnez [Open Last ...].
- La fenêtre "Open Last Backup Show" s'ouvre.



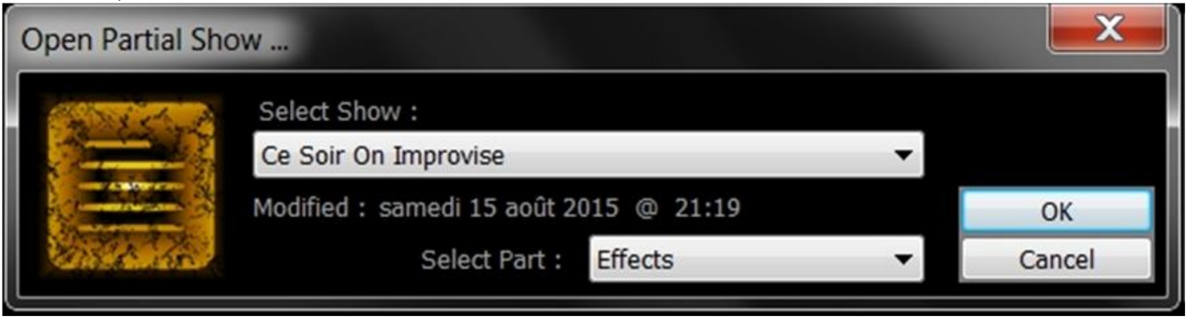
- Vérifiez le nom et la date de la dernière sauvegarde.
- Clic sur [Open].
- Le dernier spectacle sauvegardé s'ouvre.



Pour ouvrir seulement une partie de spectacle :

Il est possible de charger seulement les cues, ou seulement le patch, ...

- Dans la section {Main}, clic sur [Open...].
- La fenêtre "Open Show" s'ouvre.
- Clic sur [>>], le menu [Open] s'ouvre.
- Sélectionnez [Open Partial ...].
- La fenêtre "Open Partial Show" s'ouvre.



- Sélectionnez le spectacle dans la liste des spectacles.
- Sélectionnez la partie à charger :
  - Cues
  - Groups
  - SubMasters
  - IndependentMasters
  - Patch
  - Effects
  - VirtualSequences
  - RGBSettings
- Clic su [OK].
- La partie sélectionnée est chargée et remplace la courante.

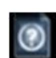


A chaque sélection de spectacle, quelques infos s'affichent :

- *La date et l'heure de la création du spectacle.*
- *La date et l'heure de la dernière modification du spectacle.*
- *La date et l'heure du dernier accès au spectacle.*

Enregistrer un spectacle





Pour enregistrer le spectacle sur le disque :

- Dans la section {Main}, clic sur [Save...] / Clavier [S].
- Suivant l'option choisie, un message de confirmation s'affiche :
  - Clic sur [OK] pour enregistrer ou [Cancel] pour annuler.
- Le spectacle est enregistré sur le disque.

Cette fonction enregistre tout le spectacle sur le disque.
Utilisez-la souvent, c'est la seule façon de retrouver les données du spectacle après fermeture de AcidLight et extinction de l'ordinateur !

Par défaut AcidLight n'enregistre pas le spectacle à la fermeture.
(Option modifiable dans le Setup).

Le spectacle a été enregistré (sauvé) sur le disque :



Le spectacle a été modifié mais pas enregistré (sauvé) sur le disque :

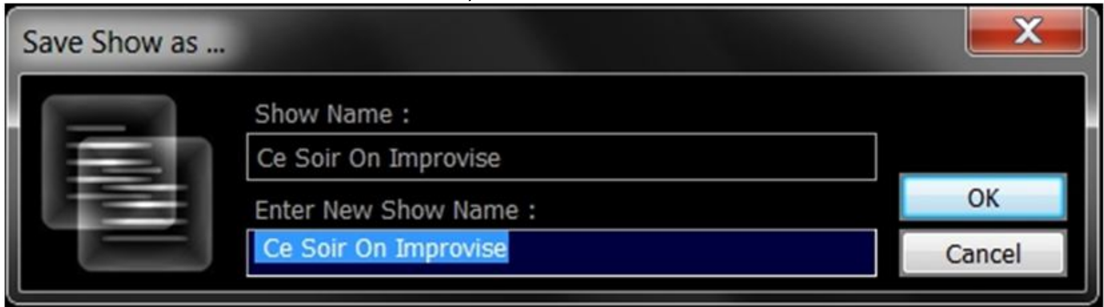


Utilisez cette fonction aussi souvent que possible, au moins avant de quitter AcidLight !

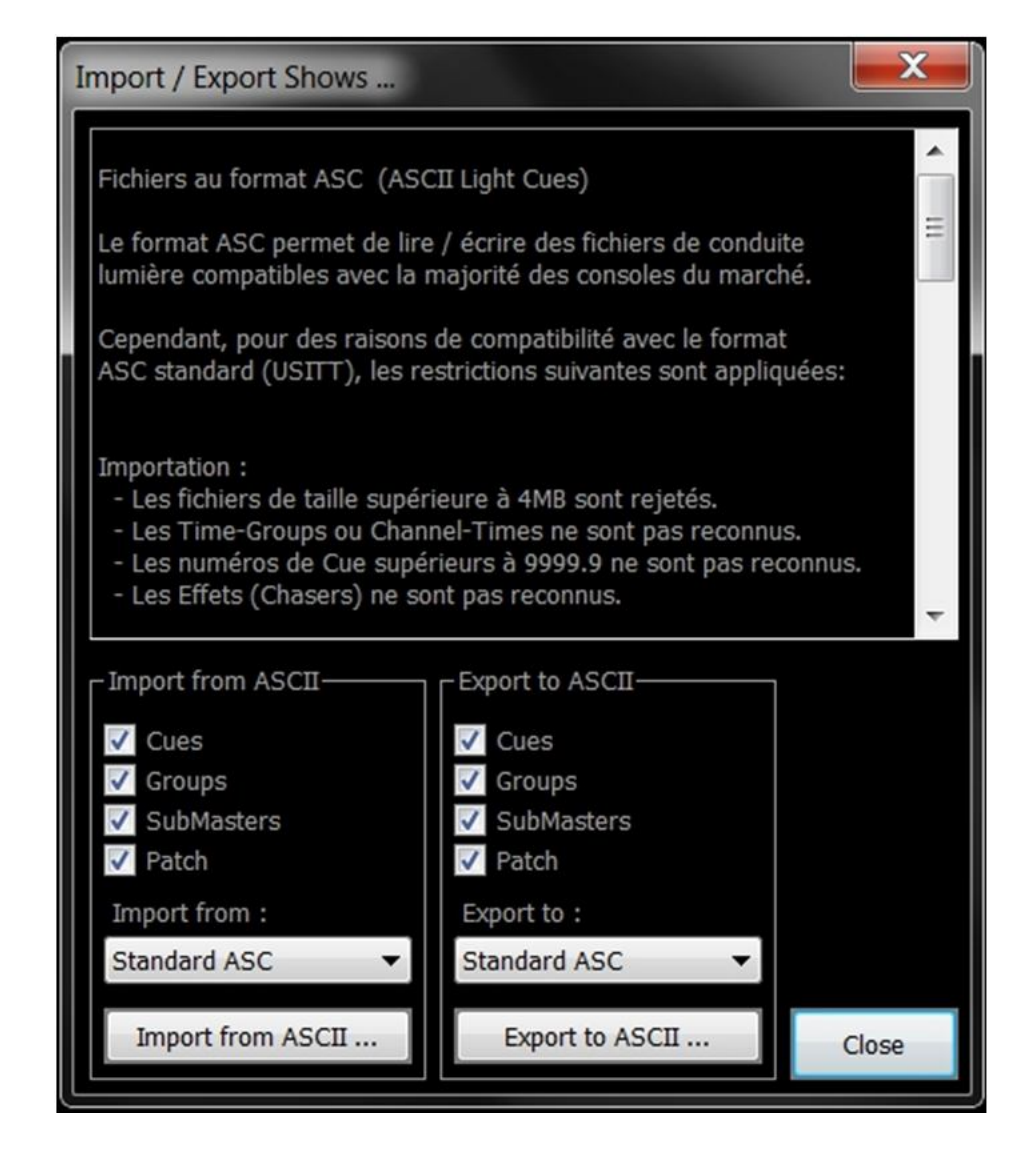
Options Save :

- clic sur [>>], le menu [Save] s'ouvre.
- sélectionnez [Save As Version], le spectacle est enregistré en tant que nouvelle version.
  (NomDu Spectacle_[vXX] avec XX=numéro automatique de version)

- sélectionnez [Save As ...], le spectacle est enregistré sous un autre nom.
  (une fenêtre demandant le nouveau nom va s'ouvrir).



Importer, exporter en .ASC



Cette fonction permet d'importer ou d'exporter des spectacles au format ASC, ASCII Light Cue, qui est supporté par la majorité des consoles lumière actuelles.

Cette fonction est compatible avec ASC standard, les mots-clés spécifiques d'une console ne sont pas reconnus actuellement.

Pour Importer (Lire) un spectacle ASC :

- Dans la section {Main}, clic sur [ImportExport...].
- La fenêtre "ImportExport" s'ouvre.
- Lisez les limitations de ces fonctions.
- Sélectionnez les sections à importer :
  - Cues / Mémoires
  - Groups
  - SubMasters
  - Patch
- Sélectionnez le type de format d'import ASC :
  - Standard ASC
  - Avab CONGO
  - Avab PRONTO
  - Avab PRESTO
- Clic [Import from ASCII].
- La fenêtre "Ouvrir fichier ASC" s'ouvre.
- Sélectionnez le fichier à importer.
- Clic sur [Ouvrir].
- La fenêtre d'importation s'ouvre et le spectacle est importé.

 *Après importation, le spectacle est convert au format AcidLight.*
Le fichier ASC n'est pas modifié.

 **Pour Exporter (Ecrire) un spectacle ASC :**

- Dans la section {Main}, clic sur [ImportExport].
- La fenêtre "ImportExport" s'ouvre.
- Lisez les limitations de ces fonctions.
- Sélectionnez les sections à exporter :
  - Cues / Mémoires
  - Groups
  - SubMasters
  - Patch
- Sélectionnez le type de format d'export ASC :
  - Standard ASC
  - Avab CONGO
  - Avab PRONTO
  - Avab PRESTO
- Clic sur [Export to ASCII].
- La fenêtre "Ouvrir fichier ASC" s'ouvre.
- Sélectionnez ou entrez le nom du fichier à exporter.
- Clic sur [Enregistrer].
- La fenêtre d'exportation s'ouvre et le spectacle est exporté.

 *Un spectacle doit être actif pour pouvoir être exporté.*
Le spectacle courant est exporté.



Sauvegarder, Restaurer le spectacle courant

Les Backups de spectacle se font en général sur un autre support (clé usb, autre disque dur, autre emplacement ...)



Faire une copie de sauvegarde du spectacle courant (Backup)

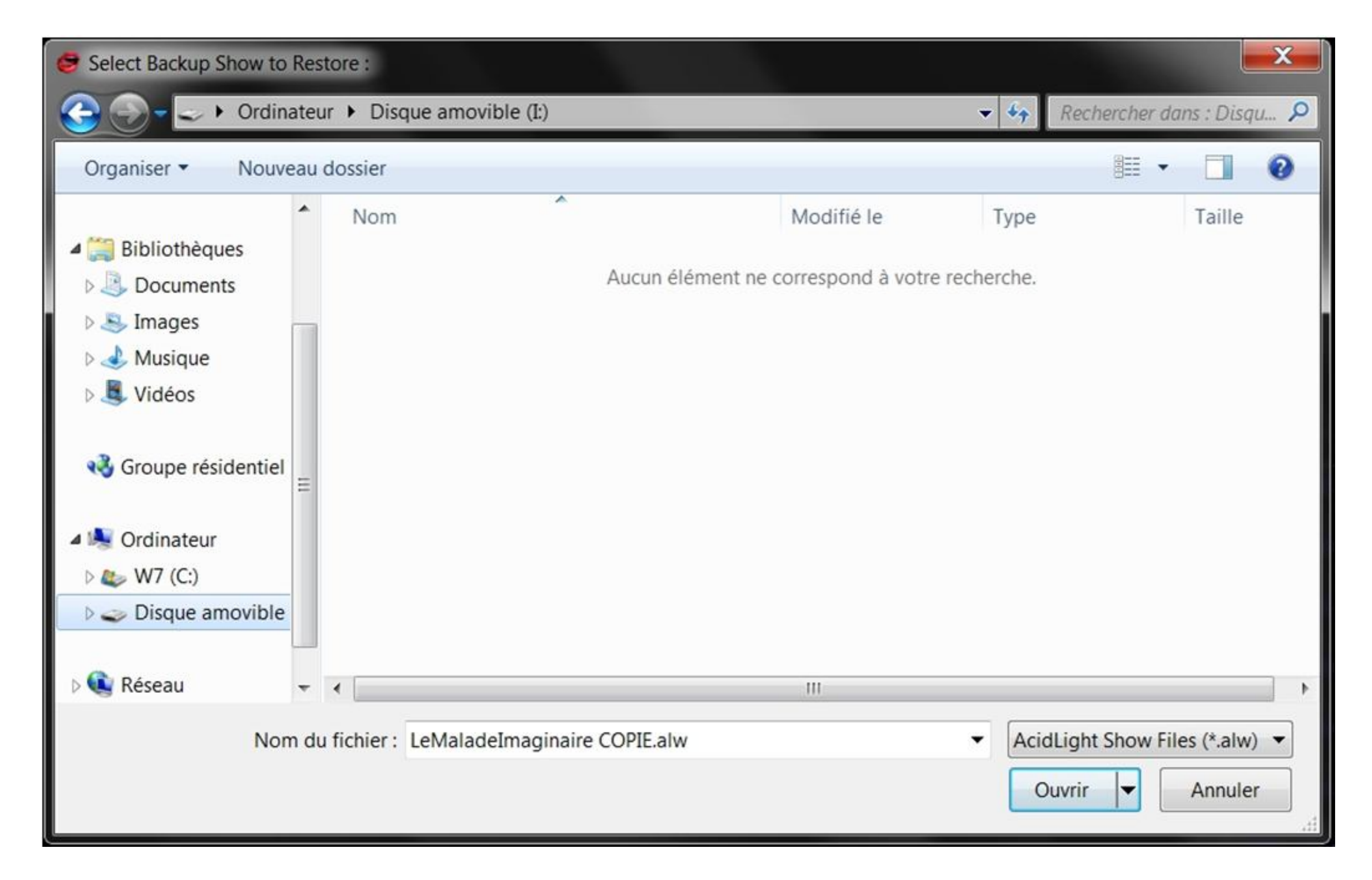
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [Backup Current Show], La fenêtre [Backup Show] s'ouvre.

- Sélectionnez l'emplacement - cible pour le Backup
- clic sur [OK], la sauvegarde s'effectue (*.alw).



Restaurer le spectacle courant à partir d'un précédent Backup (Restore)

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [Restore Current Show], La fenêtre [Restore Show] s'ouvre.



- Sélectionnez le fichier - Spectacle à restaurer (*.alw).
- clic sur [OK], la restauration s'effectue. Le spectacle est chargé et remplace celui qui était présent dans AcidLight.

Imprimer un spectacle



Pour imprimer tout ou partie de la conduite :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup...].
- La fenêtre "Setup" s'ouvre.
- Clic sur [Print].
- La fenêtre "Print..." s'ouvre.
- Sélectionnez l'option à imprimer :
    - Cues
    - Groups
    - Effects
    - Sub Pages
    - Patch
    - Setup
    - Info
- Selectionnez le(s) objet(s) à imprimer dans la liste :
    - Clic sur le premier, shift-Clic sur le dernier (ou ctrl-Clic sur les autres).
    - A l'ouverture d'une option, tout est sélectionné par défaut.
- Selectionnez la sortie d'impression :
    - PDF File : "imprime" vers un fichier pdf.
    - Text File : "imprime" vers un fichier texte (.txt).
    - Printer : Imprime directement vers une imprimante.
- Clic sur [Ok].
- L'impression des objets démarre.

 Si l'impression va directement à une imprimante, la fenêtre de confirmation d'impression s'ouvre.

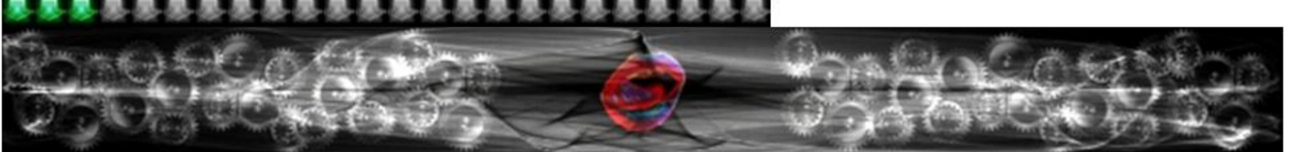


- Sélectionnez l'imprimante à utiliser (optionel)
- Clic sur [Change] pour valider l'imprimante (optionel)
- Clic sur [Print] pour démarrer l'impression.

 L'impression vers un fichier pdf ou txt, permet ensuite de l'imprimer, l'envoyer par mail, ...



ShowsManager

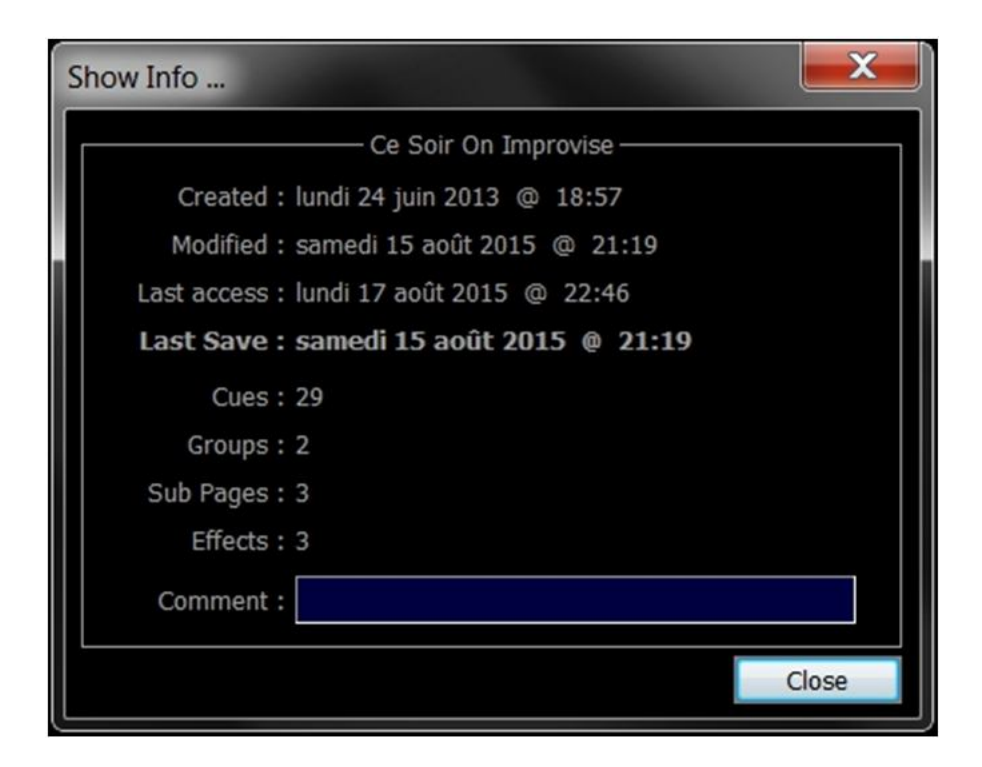




Pour ouvrir le gestionnaire de spectacles :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup...].
- La fenêtre "Setup" s'ouvre.
- Clic sur [Shows Manager].
- La fenêtre "Shows Manager" s'ouvre.

Infos sur spectacle



Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- clic sur [Info].
- La fenêtre "Show Info" s'ouvre.

Plusieurs infos sur le spectacle sont affichées :
- Date et heure de création.
- Date et heure de dernière modification.
- Date et heure du dernier accès.
- Le nombre de cues.
- Le nombre de groupes.
- Le nombre de Pages de Subs.
- Le nombre d'effets.

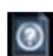
Dans la zône [Comment], on peut inscrire un commentaire sur le spectacle, par exemple la version, ou une création particulière...

Editer un spectacle



Pour renommer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Rename...].
- La fenêtre "Rename Show" s'ouvre.
- Entrez le nouveau nom du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est renommé.



Pour faire une copie d'un spectacle sous un autre nom :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Copy as...].
- La fenêtre "Copy Show as" s'ouvre.
- Entrez le nouveau nom de la copie du spectacle.
- Clic sur [Ok].
- Le spectacle est copié et renommé.



Pour supprimer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Delete...].
- Confirmez la suppression par [Ok].
- Le spectacle est supprimé.



Un spectacle supprimé ne peut pas être récupéré.



Pour importer un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Import Show...].
- Le menu d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez [Import ...] pour Importer un spectacle (*.alw)
- La fenêtre d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez un spectacle AcidLight (*.alw)
- Clic sur [OK].
- Le spectacle est importé.
- ou :
- Sélectionnez [Import Old Versions ...] pour Importer un spectacle d'une version précédente.
- La fenêtre d'importation s'ouvre.
- Sélectionnez un dossier-spectacle AcidLight.
- Clic sur [OK].
- Le spectacle est converti et importé.



Pour exporter un spectacle :

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Sélectionnez un spectacle dans la liste.
- Clic sur [Export Show...].
- La fenêtre d'exportation s'ouvre.
- Sélectionnez un dossier de destination.
- Clic sur [OK].
- Le spectacle (.alw) est exporté (copié) à l'endroit spécifié.

Sauvegarder, restaurer



**Pour sauvegarder tous les spectacles dans un fichier-backup :**

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Backup...].
- La fenêtre de Backup s'ouvre.
- Entrez un nom pour le fichier-backup (NomFichier.ALB).
- Clic sur [Ok].
- Tout le contenu du dossier des spectacles (AcidLight\Shows) est sauvegardé.

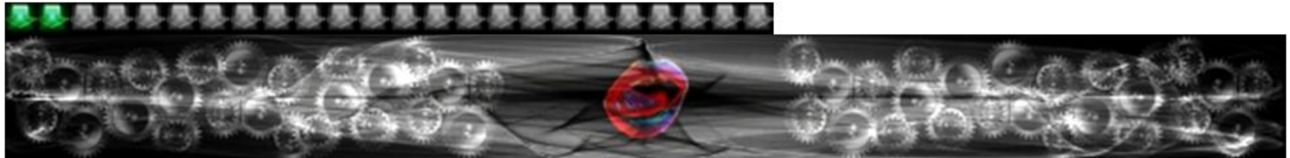
 **Pour restaurer tous les spectacles sauvegardés dans un fichier-backup :**

- Dans la fenêtre "Shows Manager" :
- Clic sur [Restore...].
- La fenêtre de restore s'ouvre.
- Sélectionnez un fichier-backup (NomFichier.ALB).
- Clic sur [Ouvrir].
- Choisissez la restauration à effectuer :
  - Main : Tous les spectacles sauvegardés vont être restaurés dans le dossier "AcidLight\Shows". Si un spectacle de même nom existe déjà, il sera remplacé.
  - Elsewhere : Tous les spectacles sauvegardés vont être restaurés dans un dossier à choisir. Il sera possible par la suite d'importer des spectacles spécifiques depuis ce dossier.

 *Pour plus de sécurité, faites les backups sur des disques différents du disque système. (CD, disquettes, clé USB ...).*



Patch



Le Patch permet de connecter les circuits aux dimmers ou aux dispositifs dmx de sortie.

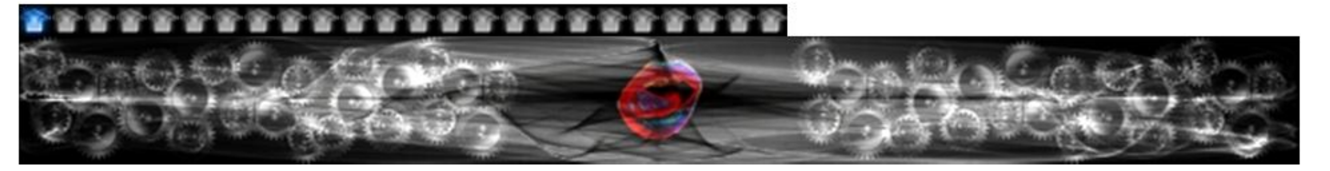


Pour accéder au Patch :

- Dans la section {Main} :
- Clic sur [Patch].
- La fenêtre du Patch s'ouvre



Patch / Fenêtre Patch



La fenêtre du haut contient les circuits.

- Les circuits connectés apparaissent en cyan.

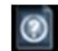
La fenêtre du bas contient les dimmers, avec :

- le numéro du dimmer.
- le niveau max du dimmer.
- la courbe de sortie.

Un clic droit sur un dimmer affiche des infos supplémentaires.
(circuit maitre, ...).

Pour vider le Patch :

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Clic sur [Clear All].
- Le patch est vidé.
- Les dimmers ne sont pas connectés aux circuits.
- Les paramètres des dimmers prennent les valeurs par défaut.

 **Pour réinitialiser le patch "droit" :**

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Clic sur [Set 1:1].
- Les dimmers sont connectés aux circuits 1:1.
  (circuit 1-dimmer 1, circuit 2-dimmer 2, ...)

**Dimmers utilisés/inutilisés :**

- Les Dimmers inutilisés apparaissent estompés

001 FF Lin	002 FF Lin	003 FF Lin	004 FF Lin	005 FF Lin	006 FF Lin	007 FF Lin	008 FF Lin	009 FF Lin	010 FF Lin	011 FF Lin	012 FF Lin	013 FF Lin	014 FF Lin	015 FF Lin	016 FF Lin
017 FF Lin	018 FF Lin	019 FF Lin	020 FF StR	021 FF StR	022 FF Lin	023 FF StR	024 FF StR	025 FF Lin	026 FF Lin	027 FF Lin	028 FF Lin	029 FF Lin	030 FF Lin	031 FF StR	032 FF StR
033 FF StR	034 FF StR	035 FF StR	036 FF StR	037 FF StR	038 FF StR	039 FF StR	040 FF StR	041 FF StR	042 FF StR	043 FF StR	044 FF Lin	045 FF StR	046 FF StR	047 FF StR	048 FF StR
049 FF StR	050 FF StR	051 FF StR	052 FF StR	053 FF StR	054 FF StR	055 FF StR	056 FF StR	057 FF StR	058 FF Lin	059 FF Lin	060 FF Lin	061 FF Lin	062 FF Lin	063 FF StR	064 FF StR
065 FF Lin	066 FF Lin	067 FF Lin	068 FF Lin	069 FF Lin	070 FF Lin	071 FF Lin	072 FF Lin	073 85 Lin	074 FF Lin	075 FF Lin	076 FF Lin	077 FF Lin	078 FF Lin	079 FF Lin	080 FF Lin
081 FF Lin	082 FF Lin	083 FF Lin	084 FF Lin	085 FF Lin	086 FF Lin	087 FF Lin	088 FF Lin	089 FF Lin	090 FF Lin	091 FF Lin	092 FF Lin	093 FF Lin	094 FF Lin	095 FF Lin	096 FF Lin
097 FF Lin	098 FF Lin	099 FF Lin	100 FF Lin	101 FF Lin	102 FF Lin	103 FF Lin	104 FF Lin	105 FF Lin	106 FF Lin	107 FF Lin	108 FF Lin	109 FF Lin	110 FF Lin	111 FF Lin	112 FF Lin
113 FF Lin	114 FF Lin	115 FF Lin	116 FF Lin	117 FF Lin	118 FF Lin	119 FF Lin	120 FF Lin	121 FF Lin	122 FF Lin	123 FF Lin	124 FF Lin	125 FF Lin	126 FF Lin	127 FF Lin	128 FF Lin

Pour patcher un/des dimmers :

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Sélectionner un circuit dans la fenêtre circuits (haut).
  - Souris : clic sur le numero du circuit
  - Clavier : [0 ... 9][C] ou [.]
- Sélectionner un/des dimmer(s) dans la fenêtre dimmers (bas).
  - Souris : clic sur premier dimmer, shift+clic sur dernier, ctrl+clic sur autre, ctrl-alt+clic pour enlever
  - Clavier : [0 ... 9][D] ou [*], dernire [0 ... 9][T] ou [/], autre [0 ... 9][+], elever [0 ... 9][-]
- Clic sur [Connect Dimmer(s) to Channel]. Clavier [Enter]
- Le circuit est connecté au(x) dimmer(s).
- Le(s) dimmer(s) connecté(s) apparait en gris.

Sélectionner un circuit avec clic + [Ctrl], sélectionne le(s) dimmer(s) connecté(s).

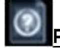
Si la case à cocher [Live Check Channel] est cochée, chaque fois que un circuit est connecté, il est envoyé au niveau par défaut sur scène. (vérification Live).

Pour dépatcher un/des dimmer(s) :

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Sélectionnez un circuit dans la fenêtre circuits.
    - Souris : clic sur le numero du circuit
    - Clavier : [0 ... 9][C] ou [.]
- Sélectionnez un/des dimmers(s) dans la fenêtre dimmers.
    - Souris : clic sur premier dimmer, shift+clic sur dernier, ctrl+clic sur autre, ctrl-alt+clic pour enlever
    - Clavier : [0 ... 9][D] ou [*], dernire [0 ... 9][T] ou [/], autre [0 ... 9][+], elever [0 ... 9][-]
- Clic sur [Disconnect dimmer(s) from Channel]. Clavier [Shift + Enter]
- Le(s) dimmer(s) est déconnecté du circuit.

Recherche de circuits :

- Clic droit sur le numéro du dimmer.
- Le circuit connecté au dimmer est sélectionné.
- Si le dimmer est connecté, le popup indique "In Use".
- Si le dimmer est déconnecté, le popup indique "Free".



Pour paramétrer un/des dimmer(s) :

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Sélectionner un/des dimmer(s) dans la fenêtre dimmers.
- Dans [Dimmer Max Level], entrez le niveau max du dimmer (0 - 100%).
- Dans [Curve], sélectionnez la courbe de sortie :
    - Lin : linéaire tension (par défaut).
    - Flu : Fluoressence.
    - Str : Relais Statique.
    - Lnl : linéaire lumière.
    - Usr : Définie par l'utilisateur.
        - Si la courbe Usr est sélectionnée, cliquez sur [Edit User Curve] pour définir la courbe.
- Clic sur [Set Dimmer Params].
- Le(s) dimmer(s) est paramétré.



Pour mettre les paramètres par défaut :

- Clic sur [Default Dimmer Params] :
- Le(s) dimmer(s) est paramétré par défaut :
    - niveau max 100%.
    - Courbe linéaire tension.



Pour enregistrer et activer le patch :

- Le Patch est enregistré et activé en même temps que les dimmers sont connectés aux circuits.
- Fermez la fenêtre "Patch".
- Le patch est enregistré et immédiatement actif.



Pour ignorer le patch :

- Dans la fenêtre "Patch" :
- Clic sur [Restore last Patch].
- Le patch est ignoré, le patch précédent reste actif.



Si [Live Check Channel] est coché, les circuits patchés s'allument au niveau par défaut.



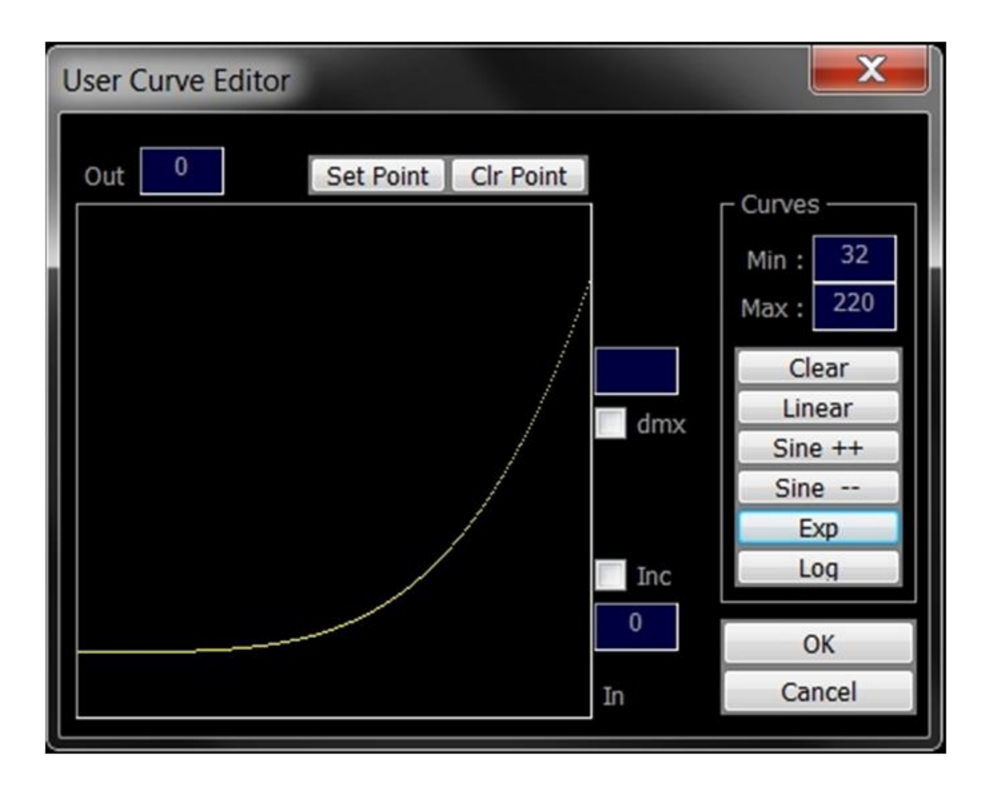
PatchList

- Clic sur [List] ouvre la fenêtre PatchList.



- Les circuits sont dans la colonne de gauche, les dimmers dans celle de droite
- Pour patcher un circuit :
    - Sélectionner un circuit
    - Clic sur la zône dimmers
    - Entrer le numéro du ou des dimmers séparés par une virgule, puis [enter]
    - Le circuit est patché.
- Pour dépatcher un circuit :
    - Sélectionner un circuit
    - Clic sur la zône dimmers
    - Supprimer le ou les numéros de dimmers, puis [enter]
    - Le circuit est dépatché.
- Autres fonctions :
    - Clic droit sur la liste, le menu PatchList s'ouvre
    - [Clear All] : Efface le patch
    - [Set 1:1] : Patch droit (1-1, 2-2, 3-3, ...)
    - [Restore Prev] : restaure le patch précédent (ne tient pas compte des changements)

Courbe de sortie personnalisée



Il est possible de définir une courbe de sortie de dimmer personnalisée.

- Entrez une valeur [in], entrez une valeur [out].
- Clic sur [Set Point].
- Le point est défini.

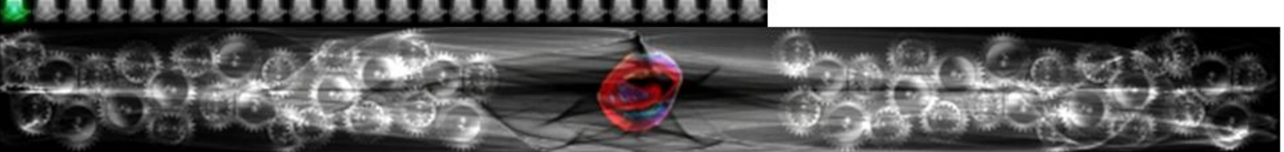
Ou ...

- Dans [Curves ...] :
  - Sélectionnez la valeur Min.
  - Sélectionnez la valeur Max.
  - Sélectionnez une courbe.

- Clic sur [Ok] pour valider la courbe personnaléisée.



Layers



Un layer est une vue des circuits dans les fenêtres des circuits.
3 layers sont disponibles :

- No Layer : les circuits sont affichés comme d'habitude, de 1 à 512, en 4 pages.
- Auto Layer : Seulement les circuits utilisés dans la conduite ou sélectionnés sont affichés sur une seule page de 128 circuits.
- User Layer : Seulement les circuits définis dans le Layer-Utilisateur sont affichés sur une seule page de 128 circuits.

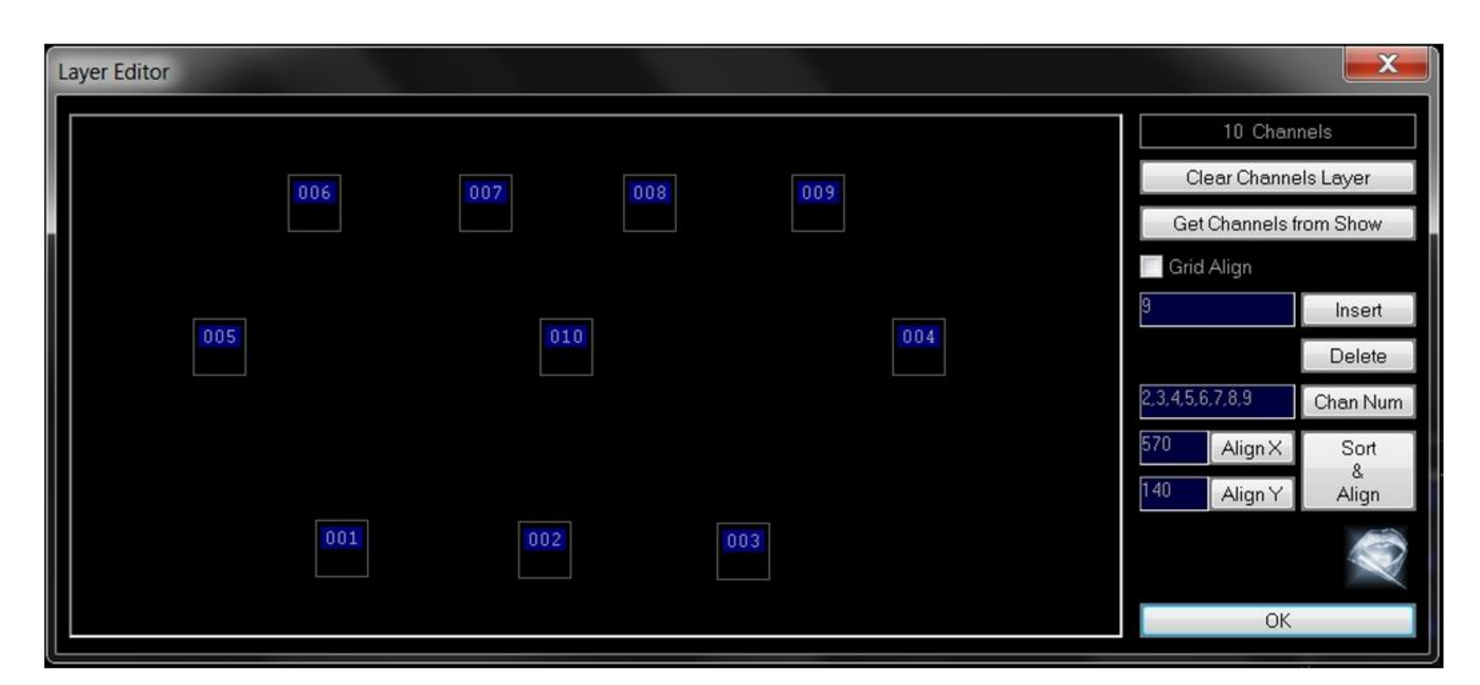
Le Layer-Utilisateur est créé et/ou modifié avec l' éditeur de layers

Un layer sert à afficher que les circuits voulus, disposés selon un plan personnalisé.



Nombre maximum de circuits pour un Auto-Layer ou un User-Layer : 128
(Les circuits doivent tenir sur une page d'affichage)

Editer un Layer



Pour Ouvrir l'éditeur de Layer :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner [Layer Editor].

Edition :
- clic sur [Clear Channels Layer] pour effacer le layer existant.
- clic sur [Get Channels from Show] pour récupérer les circuits utilisés dans la conduite.
- cochez la case [Grid Align] pour aligner les circuits sur la grille.
- Entrez un numéro de circuit, puis clic sur [Insert] pour insérer un nouveau circuit dans la vue.
- clic sur [Delete] pour supprimer un circuit sélectionné de la vue.
- Entrez un numéro de circuit, puis clic sur [Chan Num] pour donner un numéro au circuit sélectionné.
- Entrez une position, puis clic sur [Align X], pour aligner les circuits sélectionnés horizontalement.
- Entrez une position, puis clic sur [Align Y], pour aligner les circuits sélectionnés verticalement.
- clic sur [Sort & Align] pour trier les circuits en ordre croissant et les aligner sur la grille.

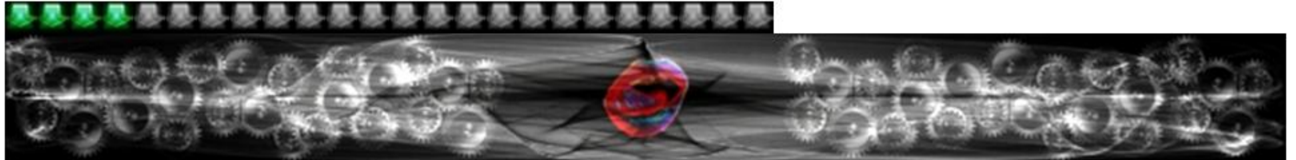
- Dans la fenêtre des circuits (avec la souris) :
  - Sélectionner un/des circuits : clic sur un circuit, shift+clic sur dernier circuit, ctrl+clic sur autre circuit.
  - Déplacer un circuit : clic sur un circuit, garder le bouton appuyé, glisser la souris, relacher le bouton.

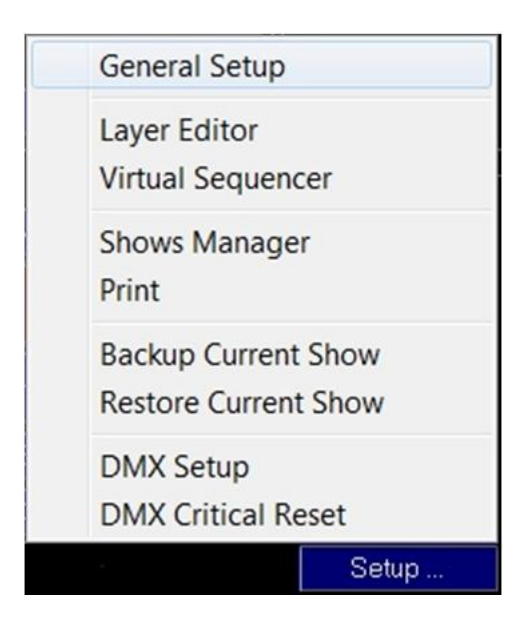
- La zône-texte en haut à gauche affiche le nombre de circuits dans le layer.

- Pour enregistrer le layer, clic sur [OK].



Setup





Le setup permet de configurer les options de fonctionnement du programme,
les options du spectacle, ainsi que des options diverses.

Setup du programme



Pour accéder au setup du programme :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Program].

Options :
- Start :
  Action à effectuer à l'ouverture de AcidLight :
  - *Ne rien faire.*
  - *Charger le dernier spectacle.*
  - *Charger le dernier [Generic].*
  - *Charger la dernière session.*

- Sounds ON :
  Active les beeps d'avertissements.
  Réglez le volume à l'aide du fader.
  Clic sur le bouton [Sound] pour tester.

- Start : Open Grand Master :
  Ouvre la fenêtre GrandMaster au démarrage.

- Start : Open Subs Control :
  Ouvre le fenêtre SubsControl au démarrage.

- Quit : Save Show :
  Enregistre le spectacle en cours sur disque avant de quitter.

- Prompt : Delete Cue :
  Confirmer la suppression de Cue.

- Prompt : Save Show :
  Confirmer l'enregistrement du spectacle en cours sur disque.

- Help : Open last topic :
  Ouvre l'aide sur la dernière rubrique consultée.

- Enable AutoSave :
  ***Active la fonction AutoSave**.*
  La fonction AutoSave sauvegarde tout le spectacle sur disque à chaque modification apportée :
  - enregistrement de cue
  - temps
  - pages de subs
  - effets
  - etc. ...

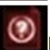
Si AutoSave est actif, une icone  apparait dans la fenêtre d'état.

AutoSave est gourmand en resources-machine.
Avec des disques durs anciens, cette fonction peut provoquer parfois des ralentissements du système.

Options avancées :
- Topmost Window :
  La fenêtre reste au premier plan et occupe tout l'écran.
  Sinon :
  Fenêtre standard avec les dimensions de l'interface principale.
  Il faudra quitter et redémarrer AcidLight pour valider ce changement.

Password :
Il est possible de limiter l' accès au programme par un mot de passe.
A chaque démarrage de AcidLight, le mot de passe vous sera demandé.
- Pour changer le mot de passe :
  - Dans [Current] : entrez le mot de passe courant.
  - Clic sur [Submit].
  - Dans [New] : entrez le nouveau mot de passe.
  - Cochez [Enable Password] pour activer/désactiver le mot de passe.
  - Clic sur [OK].

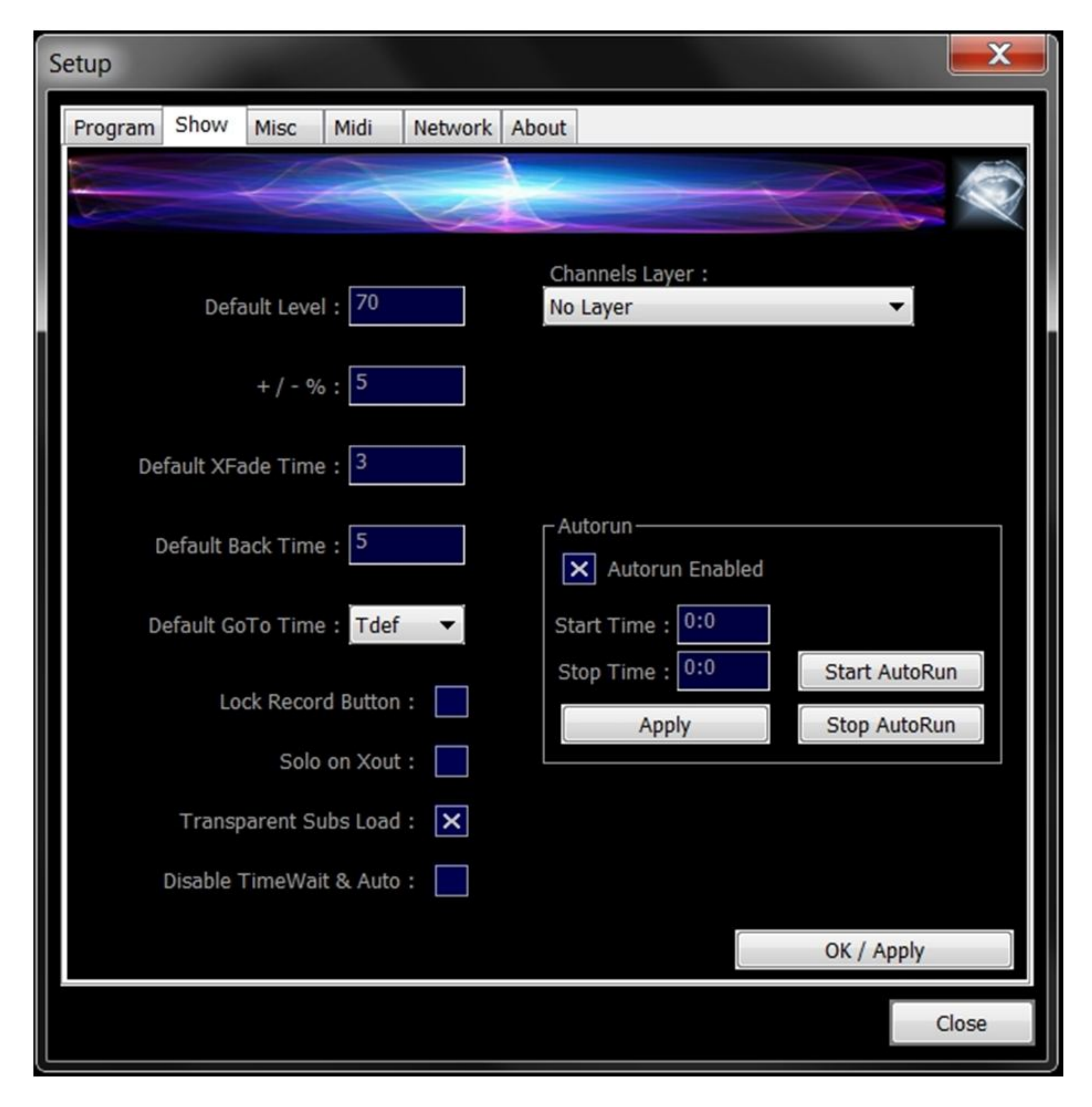
Le mot de passe initial est : " acidkey ".

Il faudra quitter et redémarrer AcidLight pour valider ce changement.

Pour valider le choix des options :
- Clic sur [Ok / Apply].

Pour garder les anciennes options :
- Clic sur [Annuler].

Setup du spectacle



Pour accéder au setup du spectacle :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Show.

Options :
- Default Level :
  Niveau [@ Level] par defaut (0 - 100%).
- + / - % :
  Valeur + ou - % Level (0 - 100%).
- Default XFade Time :
  Temps de fondu par defaut.
- Default Back Time :
  Temps de GoBack par defaut.
- Lock Record Button :
  Le bouton Cues / [Record] est vérouillé.
- Solo on Xout :

Inclut le registre Xout (en plus des subs) dans les flashes-solo.

- Transparent Subs Load :

Lors d'un chargement d'une page de subs, les subs qui ne sont pas à zero ne seront chargés que lors de leur prochain passage à zero. Une petite icone signale qu'un sub est en attente de chargement :



- Default GoTo Time :

Temps de transfert GoTo par defaut :

- *Tnorm : Les temps in/out enregistré pour les cues Xi/Xo.*
- *Tin : Le temps in enregistré pour le cue Xi.*
- *Tout : Le temps out enregistré pour le cue Xo.*
- *Tdef : Le temps de transfert par defaut.*
- *Tcut : Transfert cut.*

- Disable TimeWait & Auto :

Désactive temporairement les temps wait et automatiques de la séquence.

[AutoRun] : Permet de démarrer et d'arrêter une séquence (conduite) selon un horaire fixé.

- cochez la case [Enable AutoRun].
- Entrez l'heure de démarrage sous [Start Time] (hh:mm).
- Entrez l'heure d'arrêt sous [Stop Time] (hh:mm).
- clic sur [Apply]. AutoRun est activé, la séquence démarrera et s'arrêtera aux heures indiquées.
- Pour démarrer / arrêter immédiatement la séquence en AutoRun, clic sur [Start AutoRun] / [Stop AutoRun] respectivement.
- Pour désactiver AutoRun, décochez la case [Enable AutoRun].

Si la fonction AutoRun est activée, une icone apparait dans le header de séquence :

AutoRun activé, séquence arrêtée :



AutoRun activé, séquence démarrée :



Pour valider le choix des options :

- Clic sur [Ok / Apply].

Pour garder les anciennes options :

- Clic sur [Annuler].

Setup divers

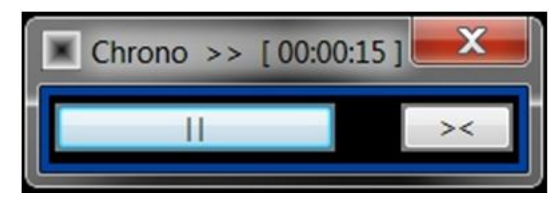


Pour accéder au Setup divers :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [Misc].

[DMX Device Interface] : Indique l' interface DMX active.

[Show Info] : ouvre la fenêtre d'info sur le spectacle.

[Chrono] : Ouvre la fenêtre de l'utilitaire chronomètre.



- Clic sur [>> ||] pour démarrer/arrêter le chrono
- Clic sur [><] pour remettre à zero le chrono.

[Disable Manual XF] : Désactive le transfert manuel. Il faudra le réinitialiser pour pouvoir l'utiliser.

[Product Registration] : Ouvre la fenêtre d'enregistrement du produit avec des infos sur la license l'installation et l'activation.

A propos de AcidLight

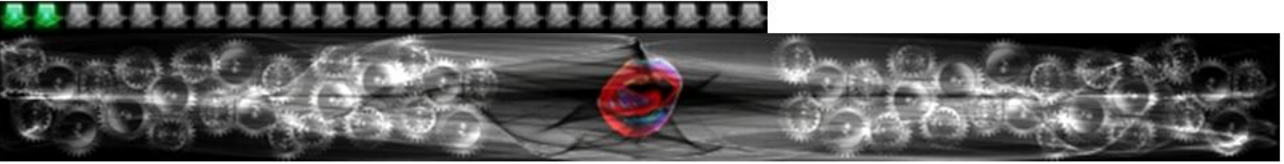


Pour accéder au setup About :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], La fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionner l'onglet [About].

Des informations diverses sont disponibles dans la fenêtre "A propos ...".

Un clic sur [Read Me] ouvre une fenêtre d'informations complémentaires de dernière minute sur l' installation et l' utilisation de AcidLight.


Setup DMX



Modifier les paramètres DMX



Pour ouvrir la fenêtre "DMX Device Setup" :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [DMX Setup].



Certaines interfaces ne peuvent pas être modifiées.
Selon l'interface, seulement les paramètres modifiables sont affichés.

Attention ! La modification des paramètres DMX peut entrainer un disfonctionnement du signal DMX.

Dans la fenêtre "DMX Device Setup" :

Pour modifier les paramètres :

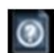
- Sélectionnez une valeur avec le slider.

Pour mettre les paramètres par défaut :

- Clic sur [Default].



Pour modifier les paramètres DMX, clic sur [Set Values].
Après un message d' avvertissement, les nouveaux paramètres DMX sont modifiés.



Pour obtenir des infos sur les drivers d' interface DMX, clic sur [Driver Info].





Les valeurs par défaut doivent convenir dans la grande majorité des cas avec du matériel récent.
Pour des vieux gradateurs, ou du matériel qui semble mal fonctionner (les lampes scintillent...), essayez le valeurs suivantes :

- Frame Rate = 25
- Break = 180
- MAB = 60 (ou un peu plus)

Reset DMX critique

Critical DMX Reset

Cette procédure va essayer de récupérer une sortie DMX bloquée, sans réponse ou déconnectée
- Le signal DMX va s' interrompre.
- L' interface DMX va être desactivée.
- Les drivers vont être rechargés en memoire.
- L' interface DMX va être réactivée et réinitialisée.
- Le signal DMX va se rétablir.

RECONNECTEZ L'INTERFACE DMX AU PORT DU PC.

Si les dimmers sont récents et gardent les niveaux dmx, vous pouvez débrancher le connecteur XLR-DMX, et le rebrancher à la fin de la procédure.

Clic [Start Reset] pour démarrer.

Start Reset

Close

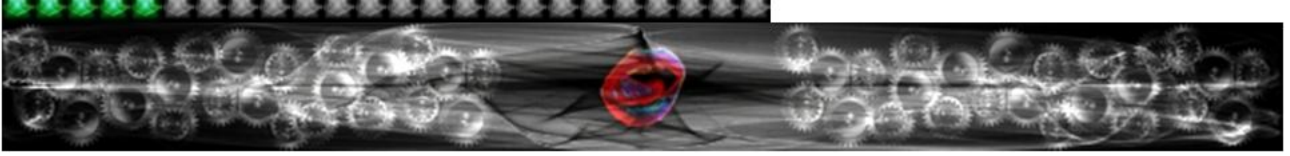
Si une interface DMX parait bloquée, ou ne répond plus, ou a été débranchée, vous pouvez essayer de la réinitialiser.



Pour ouvrir la fenêtre "Critical DMX Reset" :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [DMX Critical Reset].
- Clic sur [Start].
- Le reset de l' interface DMX s' exécute.

Editeur de séquence



Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChan	Link
10		5.0		5.0			
20		6.5		6.5			
30		7.0	2.0	10.0			
40	1.0	12.0		12.0		[2-in | 2-out]	
40.8		3:00		3:00			
50		3:00		3:00	4:00		
60		45.0		45.0			
70		20.0		40.0			
80		1:00		2:00		[1-in]	
90		3:00		3:00	12.0		
100		0.7		0.7			
110		1:30		1:30			
120		30.0		30.0			
130		5:00		5:00			
140		2:30		2:30			

L'éditeur de séquence permet de modifier les niveaux de circuits dans plusieurs cues en même temps, de rechercher des circuits, de modifier les temps, etc. ...

Pour ouvrir l'éditeur de séquence :
- Dans la section {Main}, clic sur [Editor].
- L'éditeur de séquence s'ouvre.



Track Channels

La fenêtre "Track Channels" permet de rechercher des circuits dans toute la séquence, de les comparer et les modifier.

Pour utiliser "Track Channels" :
- Sélectionner des circuits dans la fenêtre des circuits.
- Clic sur [Track Channels].
- La fenêtre de recherche/modification de circuits apparait.

Track Channels

Cue	003	004	019
10	50	50	
20	50	50	70
30	70	70	40
40			
40.8			
50			
60			
70	20	20	
80			
90			
100			
110			
120			
130			50
140			
150	70	70	
160	70	70	
170			
180			
190	FF		
200			
350			
400			
410			
800			
800.1			
825			
850			

Close

Les circuits sélectionnés et leurs niveaux sont affichés pour chaque cue où ils apparaissent.
Un clic sur l'entête de colonne permet de trier les valeurs (ascendant, descendant) selon la colonne.

Pour modifier le niveau d'un circuit :
- Clic sur le niveau du circuit.
- La zone de saisie s'ouvre.
- Entrez le nouveau niveau, puis [Enter].
- Le niveau est modifié.
- Un clic droit sur un autre niveau met automatiquement le circuit au dernier niveau entré.
- Les circuits sont modifiés directement dans la conduite.

Modifier des circuits

- Sélectionnez un/des circuits dans la fenêtre des circuits.
- Sélectionnez une action :

- Set Channels : mettre un niveau :
- @Level : au niveau choisi [Lch]
- + Level : ajoute le niveau choisi [Lch]
- - Level : soustrait le niveau choisi [Lch]
  - Always : Toujours (quelque soit le niveau du circuit)
  - If level > 0 : Seulement si le circuit est donné (supérieur à 0)
  - If level = 0 : Seulement si le circuit est à 0
  - If lower level : Seulement si le circuit est plus bas que [Lch]
  - If higher level : Seulement si le circuit est plus haut que [Lch]

- Swap Channels : permute les niveaux de 2 circuits:
- Pour sélectionner le 1er circuit : clic sur No de circuit.
- Pour sélectionner le 2ème circuit : clic droit sur No de circuit (apparait en bleu).

- Equal Channels : Met le niveau du 1er circuit comme celui du 2ème circuit:
- Pour sélectionner le 1er circuit : clic sur No de circuit.
- Pour sélectionner le 2ème circuit : clic droit sur No de circuit (apparait en bleu).

- Prompt : Demande confirmation avant l'exécution de chaque operation.

- Les opérations sont effectuées pour chaque cue sélectionné dans la liste des cues.



Circuits utilisés / inutilisés

Pour ouvrir la fenêtre des circuits utilisés :
- Clic sur [Used Channels].
- La fenêtre "Used / Unused Channels" s'ouvre.
- Sélectionnez la section à afficher :
  - All : Partout.
  - Cues
  - Groups
  - SubMasters
  - Independents
  - Effects
  - VirtualSequences



Les circuits utilisés dans la conduite ont un "v" rouge à leur gauche.

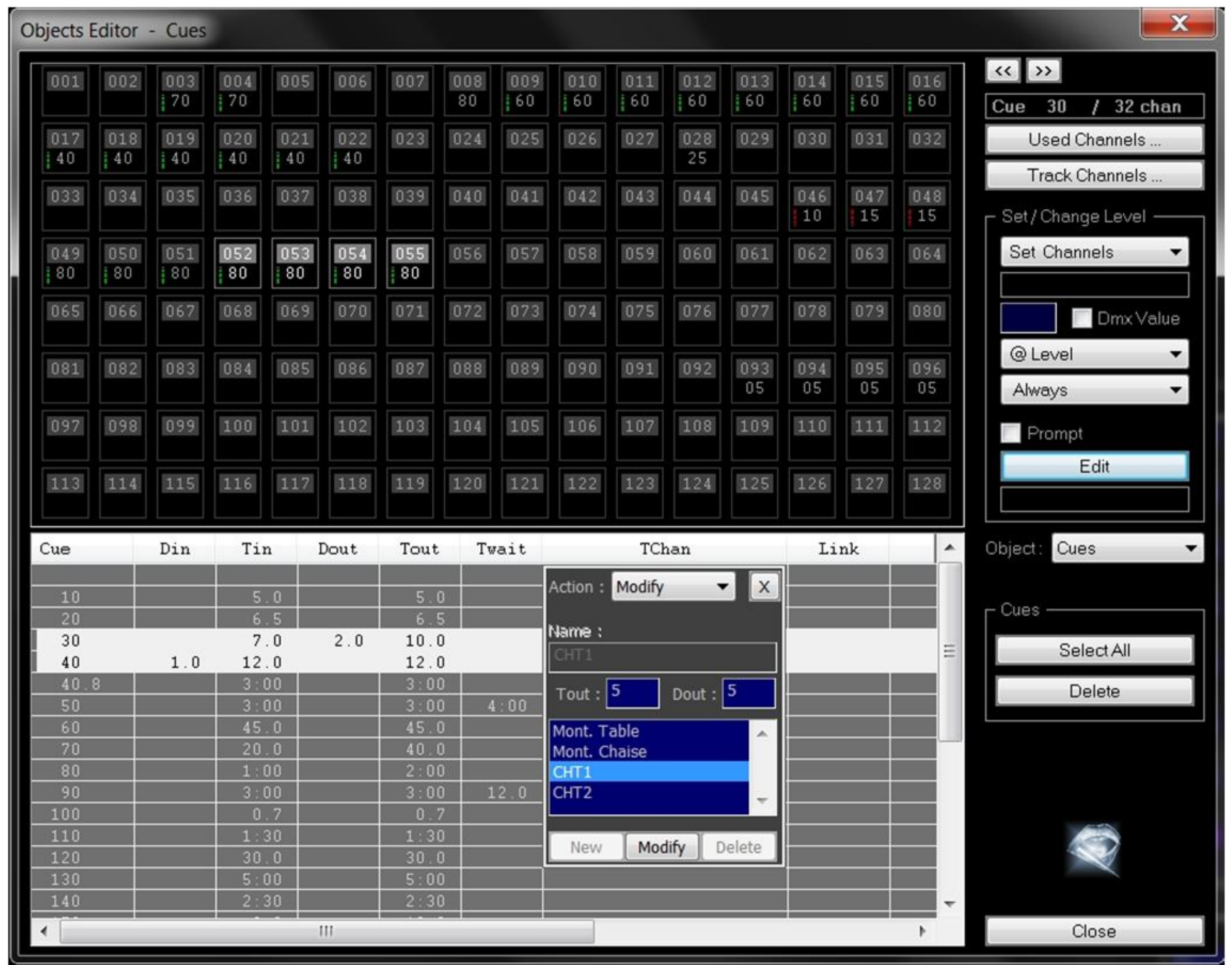
Editer les paramètres des cues

Dans la liste des cues :
- Clic dans une colonne Din, Tin, Dout, Tout, Twait

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChan	Link
10		5.0		5.0			
20		6.5		6.5			M14
30		7.0	2.0	10.0			
40	1.0	12.0		12.0		[2-in | 2-out]	
40.8		3:00		3:00			
50		3:00		3:00	4:00		
60		45		45.0			
70		20.0		40.0			
80		1:00		2:00		[1-in]	
90		3:00		3:00	12.0		
100		0.7		0.7			
110		1:30		1:30			
120		30.0		30.0			30
130		5:00		5:00			
140		2:30		2:30			

- La zone de saisie s'ouvre.
- Modifiez le temps In / out / DelayIn / DelayOut / Wait du cue, puis [Enter].
- Le temps de cue est modifié.

- Clic dans la colonne TChan (ChannelTime).



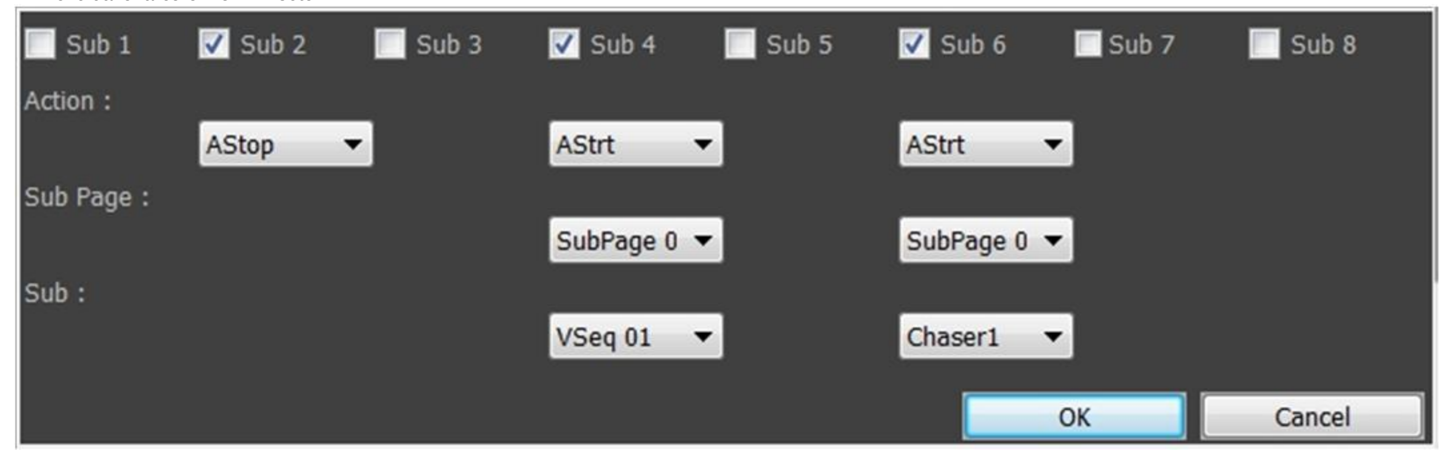
- La zone de saisie "Channel Time" s'ouvre.
- Sélectionnez les circuits concernés.
- Sélectionnez une action :
  - New / Nouveau ChannelTime
  - Modify / Modifie un ChannelTime existant
  - Delete / Supprime un ChannelTime
- Entrez un nom ou sélectionnez un ChannelTime dans la liste selon l'action choisie.
- Entrez un temps et/ou un délai selon l'action choisie.
- Clic sur [New] , [Modify] , [Delete] , selon l'action choisie.
- Les ChannelTimes du cue sont modifiés.

- Clic dans la colonne "Link".

Cue	Din	Tin	Dout	Tout	Twait	TChan	Link
10		5.0		5.0			
20		6.5		6.5			M14
30		7.0	2.0	10.0			
40	1.0	12.0		12.0		[2-in | 2-out]	
40.8		3:00		3:00			
50		3:00		3:00	4:00		
60		45.0		45.0			
70		20.0		40.0			
80		1:00		2:00		[1-in]	
90		3:00		3:00	12.0		
100		0.7		0.7			
110		1:30		1:30			
120		30.0		30.0			30
130		5:00		5:00			
140		2:30		2:30			

- La zone de saisie "Link" s'ouvre.
- Entrez le numéro de cue à lier (atteindre) ou le numéro de macro à exécuter (précédé de M), puis [Enter].
- Le Link du cue est modifié.

- Clic dans la colonne "Effects".



- La zone de saisie des chargements automatiques des submasters s'ouvre.
- Cochez les submasters concernés.
- Sélectionnez une action :
  - Load : charge le submaster
  - Astrt : charge et monte le submaster
  - Start : monte le submaster (déjà chargé)
  - Stop : descend le submaster
  - Astop : descend et efface le submaster
  - Clear : efface le submaster
- Sélectionnez la page de subs contenant le master ou effet concerné.
- Sélectionnez le submaster à charger.
- Il n'est pas nécessaire que ce soit le même numéro de Sub et de contenu dans la page de subs.
- Clic sur [Ok].
- Les Effects du cue sont modifiés.

- Clic dans la colonne "Name"

TChan	Link	Effects	Name
	M14		Entrée porte cour
[2-in | 2-out]			
[1-in]			
	30		

- La zone de saisie du nom de cue s'ouvre.
- Entrez le nom du cue (20 caractères max), puis [Ok].
- Le nom du cue est modifié.

Supprimer des cues

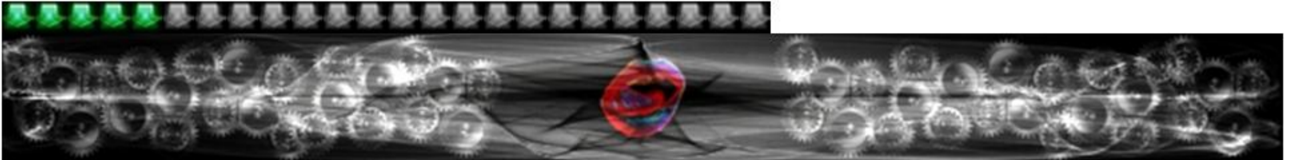
- Dans l'éditeur de séquence :
- Sélectionnez un/des cues dans la liste des cues.
- Clic sur [Delete].
- Le(s) cue(s) sont supprimés.
- Le contenu du cue est effacé et son numéro est à nouveau disponible.

- Pour supprimer toute la séquence :
  - Clic sur [Select All].
  - Tous les cues sont sélectionnés.
  - Clic sur [Delete].
  - Toute la séquence (cues) est supprimée.

 *Un cue supprimé ne peut plus être récupéré par la suite.*



Macros





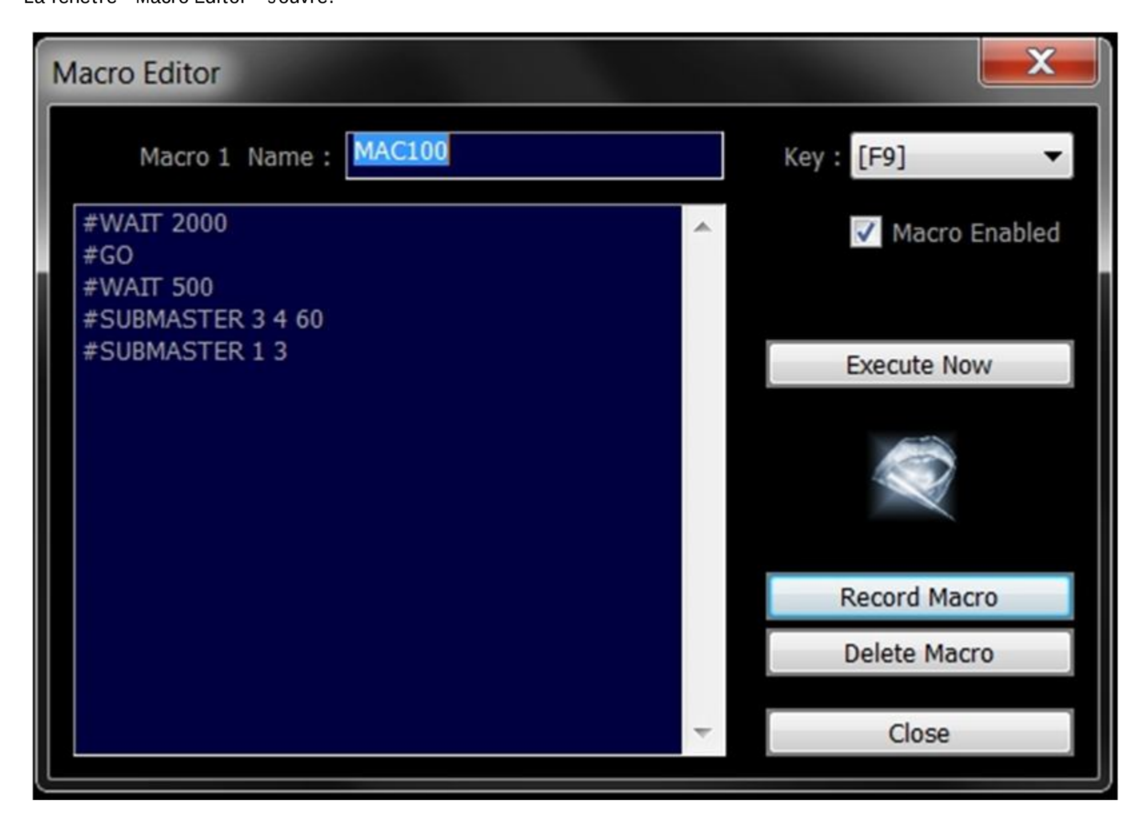
Les macros permettent d'exécuter plusieurs actions en une seule fois.
64 macros sont disponibles.

Pour ouvrir la fenêtre de macros :
- Dans la section {Playback}, clic sur [MC].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic sur [>>] : accède aux 8 macros suivantes.
- Clic sur [<<] : accède aux 8 macros précédentes.

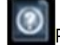
Liste des actions de macro.

Créer une macro

- Dans la section {Playback}, clic sur [MC].
- La fenêtre "macros" s'ouvre.
- Clic droit sur un bouton de macro libre
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.



- Cochez la case [Macro Enabled] pour activer la macro.
- Entrez le nom de la macro (max 20 caractères).
- Dans le champ de la macro, entrez les actions à exécuter.
- N'entrez qu'une seule action par ligne.
- Les actions de macro commencent par le caractère # .
- Longueur max d'une macro : 511 caractères.
- Dans la liste [Key], sélectionnez la touche-clavier qui exécutera la macro (optionnel).
- Clic sur [Record Macro].
- La macro est créée et enregistrée.

Pour l'exemple ci-dessus :
- Attend 2 secondes
- Go
- Attend 0.5 secondes
- Met le SubMaster 3 à 60%
- Clic sur le bouton du SubMaster 1

Pour exécuter/tester une macro :
- Clic sur [Execute Now].
- La macro démarre.



Modifier une macro

- Dans la section {Playback}, clic sur [MC].
- La fenêtre "macros" s'ouvre.
- Clic droit sur le bouton de macro à modifier.
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.
- Modifiez les actions de la macro.
- Clic sur [Record Macro].
- La macro est modifiée.

Supprimer une macro

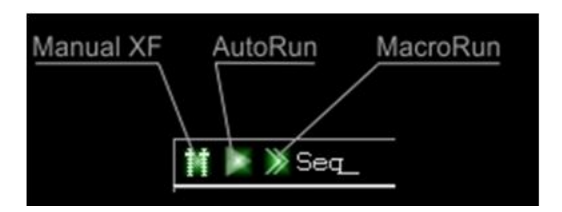
- Dans la section {Playback}, clic sur [MC].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic droit sur le bouton de macro à supprimer.
- La fenêtre "Macro Editor" s'ouvre.
- Clic sur [Delete Macro].
- La macro est supprimée et le bouton est libéré.

Exécuter une macro

- Dans la section {Playback}, clic sur [MC].
- La fenêtre "Macros" s'ouvre.
- Clic sur le bouton de macro à exécuter.
- La macro s'exécute.
- Si une touche-clavier a été assignée à la macro :
    - Appuyer sur la touche-clavier.
    - La macro s'exécute.

Si la macro n'est pas activée (case à cocher [Macro Enabled]), elle ne s'exécutera pas.

Pendant l'exécution d'une macro, l'icone "MacroRun" apparait dans le header de séquence.



Liste des actions de macro

Macro	Ligne de commande			
Go	#GO			
Pause	#PAUSE			
Back	#BACK			
GoTo	#GOTO	cue	mode	
Next	#NEXT	cue	mode	
IndependentMaster	#INDEPMASTER	Num	mode	level
SubMaster	#SUBMASTER	Num	mode	level
GrandMaster	#GRANDMASTER	level		
SendMidiMessage	#SENDMIDIMSG	msg	data1	data2
SendNetworkCommand	#SENDNETCMD	Num		
Wait	#WAIT	time		
SubPageLoad	#SUBPAGELOAD	Num		

Pour les macros GoTo, Next :

Num = numero de cue
mode = 1 : temps Tnormal
mode = 2 : temps Tin
mode = 3 : temps Tout
mode = 4 : temps Tdefaut
mode = 5 : temps Tcut

Pour les macros IndependentMaster, SubMaster :

Num = numero d'Independent ou de SubMaster
mode = 1 : Flash ON
mode = 2 : Flash OFF
mode = 3 : Flash clic (ON - OFF)
mode = 4 : Niveau
level = Niveau en % (seulement pour mode 4)

Pour la macros GrandMaster :

level = niveau en %

Pour la macro SendMidiMessage :

msg = message Midi :
- NOTEOFF
- NOTEON
- POLYPHK
- CTRLCHG
- PROGCHG
- CHANAT
- PITCHCHG
- SYSTEM

data1 = message data1 (byte)
data2 = message data2 (byte)

Pour la macros SendNetworkCommand :

Num = numero de commande réseau

Pour la macros Wait :

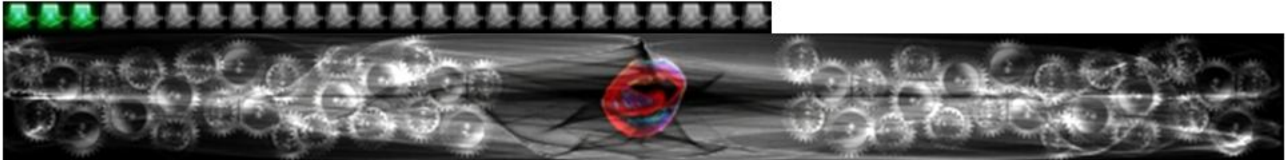
time = temps d'attente en millisecondes

Pour la macros SubPageLoad :

Num = numero de page de subs



Midi



L' interface Midi permet de relier l'ordinateur à des consoles Midi ou à d'autres ordinateurs, ce qui permet de :

- Piloter AcidLight avec un controleur Midi (boutons et pots ...)
- Déclencher des fonctions ou fondus à distance
- Etendre les sorties dmx à plusieurs univers (un par ordinateur)
- Syncroniser deux ordinateurs avec la même conduite (master - backup)
- Envoyer / recevoir des messages Midi
- Enregistrer des commandes Midi dans un sequenceur et les exécuter par la suite

Liste des commandes MIDI.



Setup Midi



Pour accéder au Setup Midi :

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet Midi.

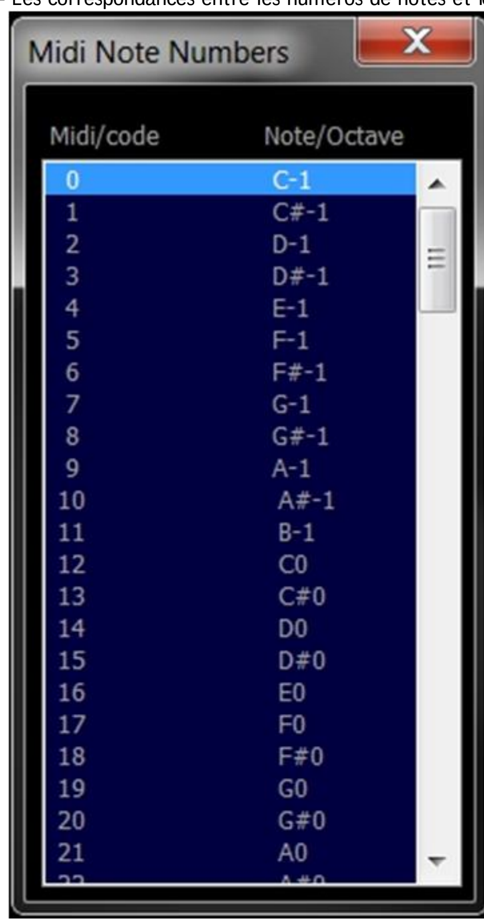
Pour activer Midi :

- Sélectionner Midi Mode :
  - Transmit (envoi de commandes)
  - Receive (réception de commandes)
  - Transmit/Receive (envoi/réception)
  - Disabled (Midi désactivé)
- Mode Transmit :
  - Sélectionner l' interface de sortie
  - Sélectionner le canal midi
- Mode Receive :

- Sélectionner l' interface d' entrée
- Sélectionner le canal midi
- Clic sur [Ok / Apply].

- Clic sur [Rescan Devices] :
  - Démarre une nouvelle recherche des interfaces Midi connectées à la machine.
  - Les listes des interfaces Transmit/Receive sont mises à jour.

- Clic sur [Midi Notes ...] :
  - La fenêtre [Midi Notes] s'ouvre.
  - Les correspondances entre les numéros de notes et les notes par octave s'affichent.



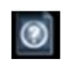
Si un mode MIDI est actif, le symbole "M" s'affiche dans la fenêtre d'état.

Pour que deux systèmes Midi puissent communiquer, leurs canaux [1 ... 16] doivent être les mêmes.

Midi Transmit/Receive

 Si Midi Transmit est activé :

- Le fait de cliquer un des boutons concernés envoie la commande midi correspondante sauf pour les macros.
- Un clic sur un bouton correspond au message Note-ON, c'est ce message qui exécutera la fonction du bouton.



- Avec les fonctions de macro "SendMidi...", on peut envoyer n'importe quel message Midi (Note-ON, Note-OFF, Control Change) à des dispositifs Midi externes.
- Les commandes Midi Note-ON Macro1 ... Macro8 ne peuvent être envoyées qu'à l'intérieur d'une macro.

 Si Midi Receive est activé :

- A chaque réception d'un message Midi, la commande correspondante sera exécutée

Pour que deux systèmes puissent communiquer en Midi, leurs canaux "Transmit" et "Receive" qui sont reliés doivent avoir le même numéro.

Commandes Midi

Les commandes Midi sont transmises par des messages :
- Note ON : Bouton enfoncé
- Note OFF : Bouton relâché (clic souris)
- Control Change : variation de niveau ou bouton enfoncé

Pour un clic sur un bouton (sauf boutons de Subs), seulement le message Note-OFF est envoyé.


Contrôles concernés :
- Boutons Submaster : Note ON / Note OFF
- Boutons Playback : Note ON / Control Change
- Sliders Submaster : Control Change
- Sliders Manual XF : Control Change (seulement Receive)
- Boutons Independents : Note ON / Note OFF
- Sliders Independents : Control Change


Format d'envoi du message :
- Status : MidiMsg
- Data1 : ControlID [0 ... 127]
- Data2 : Data [0 ... 127]


Exemple :

Envoyer "Note OFF" :
Status = 128
Data1 = Go = 101
Data2 = 64 (default value)

Envoyer "ControlChange" :
Status = 176
Data1 = Sub Slider 2 = 82
Data2 = 127 (full)

Messages Midi Note ON (144 / h90)

Command	Data1	Data2	NoteN
Macro1	21	64	A0
Macro2	22	64	A#0
Macro3	23	64	B0
Macro4	24	64	C1
Macro5	25	64	C#1
Macro6	26	64	D1
Macro7	27	64	D#1
Macro8	28	64	E1
Independent1	41	64	F2
Independent2	42	64	F#2
Independent3	43	64	G2
Independent4	44	64	G#2
SubButton1	81	64	A5
SubButton2	82	64	A#5
SubButton3	83	64	B5
SubButton4	84	64	C6
SubButton5	85	64	64
SubButton6	86	64	C#6
SubButton7	87	64	D6
SubButton8	88	64	D#6
Go	101	64	F7
Hold	102	64	F#7
Back	103	64	G7
Seq +	104	64	G#7
Seq -	105	64	A7
Seq Rstrt	106	64	A#7
BlackOut	116	64	G#8
Freeze	117	64	A8

Messages Midi Note OFF (128 / h80)

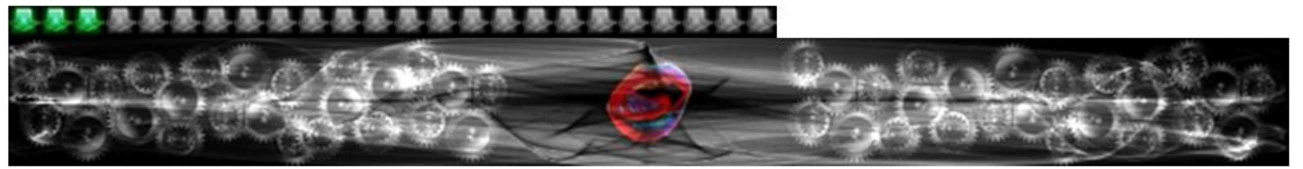
Command	Data1	Data2	NoteN
Independent1	41	64	F2
Independent2	42	64	F#2
Independent3	43	64	G2
Independent4	44	64	G#2
SubButton1	81	64	A5
SubButton1	82	64	A#5
SubButton1	83	64	B5
SubButton1	84	64	C6
SubButton1	85	64	C#6
SubButton1	86	64	D6
SubButton1	87	64	D#6
SubButton1	88	64	E6

Messages Midi Control Change (176 / hB0)

Command	Data1	Data2
IndepSlider1	41	0...127
IndepSlider2	42	0...127
IndepSlider3	43	0...127
IndepSlider4	44	0...127
SubSlider1	81	0...127
SubSlider2	82	0...127
SubSlider3	83	0...127
SubSlider4	84	0...127
SubSlider5	85	0...127
SubSlider6	86	0...127
SubSlider7	87	0...127
SubSlider8	88	0...127
SubEffSpeed1	91	0...127
SubEffSpeed2	92	0...127
SubEffSpeed3	93	0...127
SubEffSpeed4	94	0...127
SubEffSpeed5	95	0...127
SubEffSpeed6	96	0...127
SubEffSpeed7	97	0...127
SubEffSpeed8	98	0...127
Bt Go	101	127
Bt Hold	102	127
Bt Back	103	127
Bt SeqFF	104	127
Bt SeqRW	105	127
Bt SeqReset	106	127
GMasterSlider	115	0...127
ManualXF Out	121	0...127
ManualXF In	122	0...127



Réseau



Le réseau permet à plusieurs ordinateurs exécutant AcidLight d'échanger des commandes,
notamment :

- Déclencher des fonctions ou fondus à distance.
- Etendre les sorties dmx à plusieurs univers (un par ordinateur).
- Syncroniser deux ordinateurs avec la même conduite (master - backup).
- Etc. ...

Le réseau permet aussi à d'autres dispositifs, ordinateurs, smartphones, etc. ... d'envoyer des commandes à AcidLight très simplement avec le protocole UDP :

- L'envoi d'un octet sur le port UDP 8384 permet de déclencher les commandes de base de AcidLight.
- L'envoi d'une ligne de texte sur le port UDP 8384 permet de déclencher d'autres commandes.

Liste des commandes Réseau



Paramètres du réseau AcidLight :

- Protocole IP - UDP
- Numéro de port : 8384 (Hexa 20C0) / UDP
- Communication Ethernet ou WiFi
- Nombre de machines sur le réseau : max 253



Le pare-feu réseau doit être configuré pour permettre à AcidLight de fonctionner.
(port UDP 8384). (Ceci est fait automatiquement à l'installation de AcidLight).

Setup Réseau

 **Pour accéder au Setup Réseau :**

- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet [Network].

Pour activer le réseau :

- Sélectionnez l'Action [Enable Network].
- Sélectionnez l'interface réseau à utiliser (carte ethernet ou wifi ...)
- Sélectionnez les adresses IP des machines auquelles se connecter pour envoyer (Destination) ou recevoir (Source) les commandes.
- Clic sur [N] pour obtenir le nom des dispositifs sélectionnés (optionnel, il se peut que le nom ne puisse pas être trouvé).
- Clic sur [Add ...] pour ajouter une adresse IP manuellement à la liste (l'adresse doit être valide.)
- Pour envoyer / recevoir des commandes de toutes les machines du réseau, sélectionnez [# All Machines].
- Cochez les cases [Enable Send] ou/et [Enable Recv] pour activer l'envoi / réception des commandes.

- Raw Mode Receive :

N'importe quelle donnée reçue depuis le réseau peut déclencher un GO.

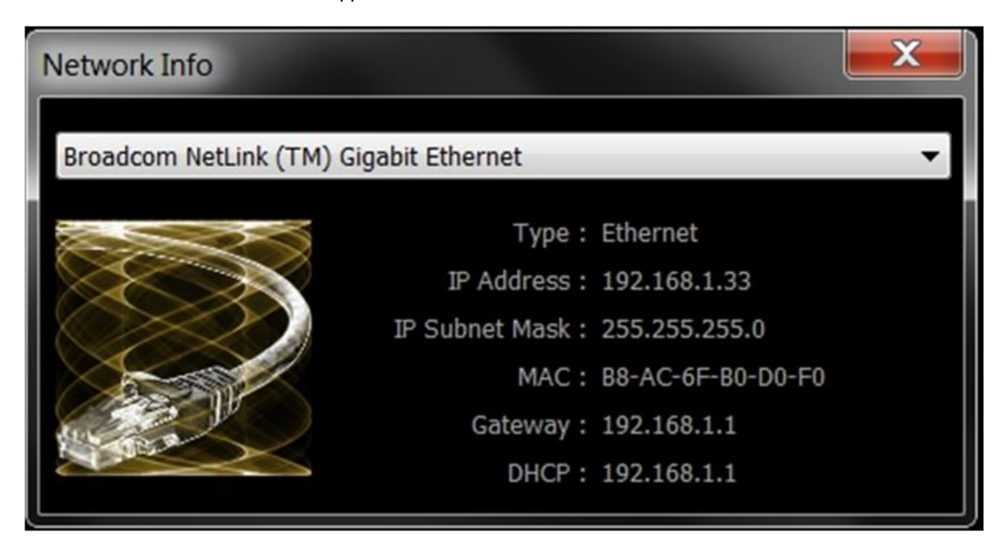
Il suffit que la taille de la donnée soit supérieure ou égale à un minimum :
- Disabled : Mode Raw désactivé.
- 2 Bytes : Taille données minimum 2 caractères
- 4 Bytes : Taille données minimum 4 caractères
- 8 Bytes : Taille données minimum 8 caractères

- Clic sur [Ok/Apply]. Le réseau est activé, le nom de l'ordinateur local et son adresse IP apparaissent en vert dans la zône d'état.
- L'icone Réseau (N) apparait dans la fenêtre d'état.

Pour désactiver le réseau :
- Sélectionnez l'Action [Disable Network].
- Clic sur [OK/Apply]. Le réseau est désactivé. La zône d'état est grisée.
- Le réseau est désactivé.

Command Manager :
-Clic sur [Network Commands Manager ...].
- La fenêtre de gestion des commandes réseau s'ouvre.

Infos réseau :
- Clic sur [Network Info].
- La fenêtre d'information réseau apparait.



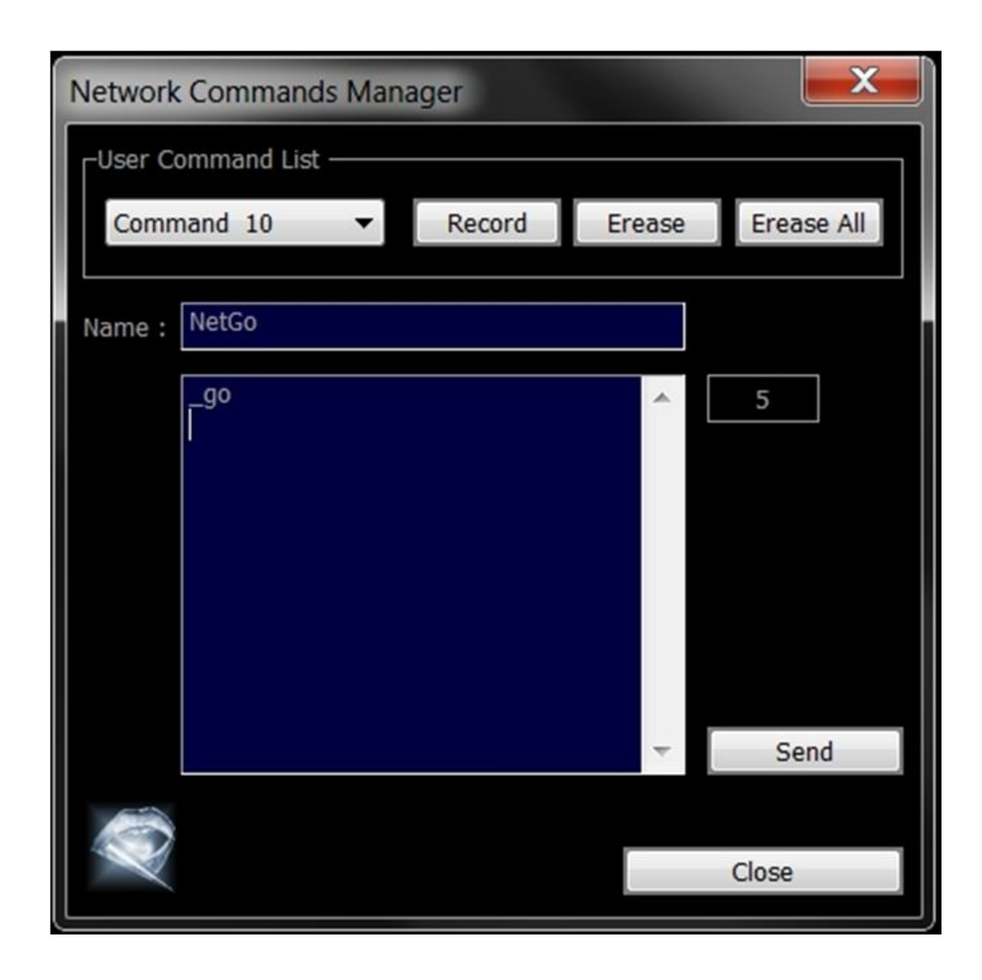
Mettr à jour la liste des adresses IP du réseau :
- Clic sur [Reload Address List].
- La liste des adresses IP est rechargée et mise à jour.

Rechercher les machines en réseau :
- Clic sur [Rescan Network ...].
- La recherche des dispositifs présents sur le réseau démarre.
- La liste des adresses IP est mise à jour à la fin de la procédure.

 Si le réseau est activé, un N bleu apparait dans la fenêtre d'état.

 Si le réseau est activé, il sera réactivé automatiquement aux prochains démarrages de AcidLight.

Commandes Réseau





Pour accéder au gestionnaire de commandes réseau :
- Dans la section {Main}, clic sur [Setup].
- Le Menu [Setup] s'ouvre.
- Clic sur [General Setup], la fenêtre [Setup] s'ouvre.
- Sélectionnez l'onglet [Network]
- Clic sur [Network Commands Manager ...].
- La fenêtre "Network Commands Manager" s'ouvre.

64 macrocommandes sont disponibles, numérotées de 1 à 64.

Pour créer une macrocommande :
- Dans la liste de commandes, sélectionnez une macrocommande libre (sans signe [*] à côté).
- Dans la zône de saisie Name, entrez un nom pour la macrocommande.
- Dans la zône de saisie des commandes, entrez une ou plusieurs lignes-texte de commandes réseau (voir Liste des commandes Réseau).
- N'entrez qu'une commande par ligne !
- 255 caractères au maximum pour une macrocommande, le compteur à droite indique la progression
- Clic sur [Record].
- La commande est enregistrée, un signe [*] apparait à droite de la commande.

Pour modifier une macrocommande :
- Dans la liste de commandes, sélectionnez une commande avec signe [*].
- Dans la zône de saisie Name, entrez un nom pour la macrocommande.
- Dans la zône de saisie des commandes, entrez une ou plusieurs lignes-texte de commandes réseau (voir Liste des commandes Réseau).
- Vous pouvez modifier, ajouter ou supprimer des lignes.
- N'entrez qu'une commande par ligne !
- 255 caractères au maximum pour une macrocommande, le compteur à droite indique la progression
- Clic sur [Record].
- La commande est modifiée, un signe [*] apparait à droite de la commande.

Pour effacer une macrocommande :
- Dans la liste de commandes, sélectionnez une commande avec signe #.
- Clic sur [Erase].

- La commande est effacée et libérée.

Pour effacer toutes les macrocommandes :

- Clic sur [Erase All].
- Toutes les commandes sont effacées et libérées.

**Exemple :**

_SUB8 1
_WAIT 0 2000
_SUB8 2
_GO
(Flash le SubMaster8 pendant 2 secondes, puis envoie un Go)

**Pour envoyer une macrocommande sur le réseau immédiatement :**

- Dans la liste de commandes, sélectionnez une commande avec signe [*].
- Clic sur [Send].
- La macrocommande est envoyée sur le réseau.

Pour exécuter une commande réseau, il faut créer une macro avec l'action "Send Network command" et le numéro de la commande.

Liste des Commandes Réseau

Commandes à 1 octet :

Commande	Code (Byte)
Go	101
Pause	102
Back	103
Seq++	104
Seq--	105
SeqRestart	108

Commandes à 1 ligne de texte :

Commande	Texte		
Go	_GO		
Pause	_PAUSE		
Back	_BACK		
Seq++	_SEQNEXT		
Seq--	_SEQPREV		
SeqRestart	_SEQRST		
Independent1	_INDEP1	mode	level
Independent2	_INDEP2	mode	level
Independent3	_INDEP3	mode	level
Independent4	_INDEP4	mode	level
SubMaster1	_SUB1	mode	level
SubMaster2	_SUB2	mode	level
SubMaster3	_SUB3	mode	level
SubMaster4	_SUB4	mode	level
SubMaster5	_SUB5	mode	level
SubMaster6	_SUB6	mode	level
SubMaster7	_SUB7	mode	level
SubMaster8	_SUB8	mode	level
GoTo	_GOTO	time	cue
Next	_NEXT	time	cue
Channel Level	_CHANLEVEL	level	channel
ClearAll	_CHANCLEAR		
Attendre	_WAIT	0	wt

Pour les commandes Independent et SubMaster :

mode = 1 : Flash ON
mode = 2 : Flash OFF
mode = 3 : Flash clic (ON - OFF)
mode = 4 : Niveau
level = Niveau en % (seulement pour mode 4)

Pour les commandes GoTo et Next :

time = 0 : temps normal
time = 1 : temps Tin
time = 2 : temps Tout
time = 3 : temps Tdefault
time = 4 : temps Tcut
cue = Numéro de Cue

Pour la commande Channel Level :

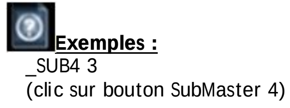
level = Niveau en %
channel = numéro circuit

Pour la commande Attendre :

wt = temps d'attente en millisecondes
(de 0 à 65000 -> 0 à 65 secondes)

La commande Attendre (_WAIT) n'est disponible que pour les macrocommandes Réseau

Le texte de commande peut être en majuscules ou minuscules.
les mots ou chiffres du texte doivent être séparés par un espace
Toutes les commandes commencent par le caractère _ (ASCII 95)
La ligne de texte doit être en texte ASCII pur, sans mise en forme.
Une seule commande par ligne est autorisée.

**Exemples :**

_SUB4 3
(clic sur bouton SubMaster 4)

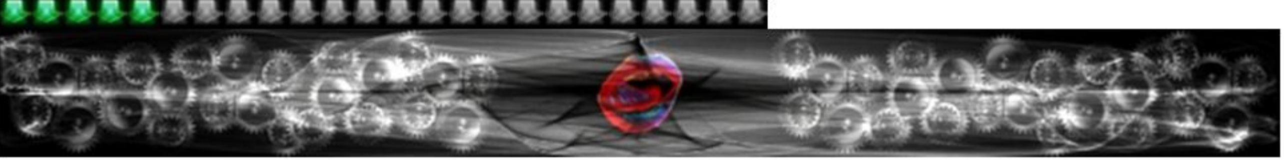
_INDEP1 4 75
(mettre Independent1 à 75%)

_GOTO 3 130.5
(GoTo Cue 130.5 avec le temps par défaut)

_CHANLEVEL 60 32
(mettre le circuit 32 à 60%)



Programme



Démarrer



Pour démarrer AcidLight, double-cliquez sur son icone sur le bureau,
ou cliquez sur Démarrer\Programmes\AcidSoft\AcidLight.
Une seule instance de AcidLight peut fonctionner simultanément.

Comme tout programme Windows, AcidLight peut fonctionner simultanément à d'autres programmes (Traitements de texte, tableurs, browsers, jeux ...).
Cependant, pour minimiser les risques de plantage pendant le spectacle, il est conseiilé de :

- Eviter d'utiliser d'autres programmes en même temps.
- Désactiver les mises en veilles, les screensavers.
- Désactiver les mises à jour automatiques.
- Désactiver les anti-virus.
- Eviter les telechargements et la navigation sur Internet.
- Eviter de lancer des jeux en 3D, très gourmands en resources.

Pour optimiser le système, on peut arrêter les services inutiles qui tournent en arrière-plan et qui occupent de la mémoire et du temps processeur.
Exécutez l'utilitaire système services.msc.

Démarrez l'ordinateur de façon propre : branchez tous les peripheriques, ainsi que l'inerface USB-DMX et le câble DMX, puis allumez l'ordinateur.

Sur les ordinateurs portables fonctionnant sur batteries, si les batteries sont très déchargées, le système va automatiquement se mettre en veille et décharger la mémoire, ce qui se traduira par un "noir" sur scène. Préférez une alimentation secteur.



Options de démarrage



Au démarrage de AcidLight, la fenêtre d'accueil s'ouvre avec différentes options disponibles.





- Sélectionnez une option dans la liste :
  - Run AcidLight : Démarre AcidLight normalement.
  - User Manual (pdf) : Ouvre le mode d'emploi de AcidLight en version pdf.
  - ArtNet - DMX Device Setup : Démarre l'utilitaire de Setup pour l'interface ENTTEC OPEN DMX ETHERNET.
    - Si vous utilisez cette interface, il faut exécuter le setup avant de pouvoir l'utiliser pour la première fois.
  - Tools : Ouvre la fenêtre des <u>outils supplémentaires</u>.
  - Quit : Quitte AcidLight.

- Le bas de la fenêtre affiche l'adresse IP de la machine locale si un réseau est détecté.



Si un pare-feu réseau est installé, il se peut qu'il bloque les fonctionnalités de AcidLight.
Pour pouvoir utiliser le réseau (même en cas d'utilisation de l'interface ArtNet-DMX ENTTEC),
il faudra configurer le pare-feu afin qu'il autorise l'accès réseau pour AcidLight.
Consultez le mode d'emploi du pare-feu.

Outils supplémentaires



Les outils supplémentaires permettent de réparer certaines fonctions ou disfonctionnements de AcidLight.



- Clic sur un bouton :
    - GoTo Web : Affiche une page Web dans votre navigateur avec quelques adresses utiles.
    - USB - DMX Test & Error Report : Récolte des renseignements sur une 'interface USB-DMX non reconnue, Test d'interface USB-DMX, Réinstallation des drivers.

- Pour quitter sans rien faire, fermez simplement la fenêtre.

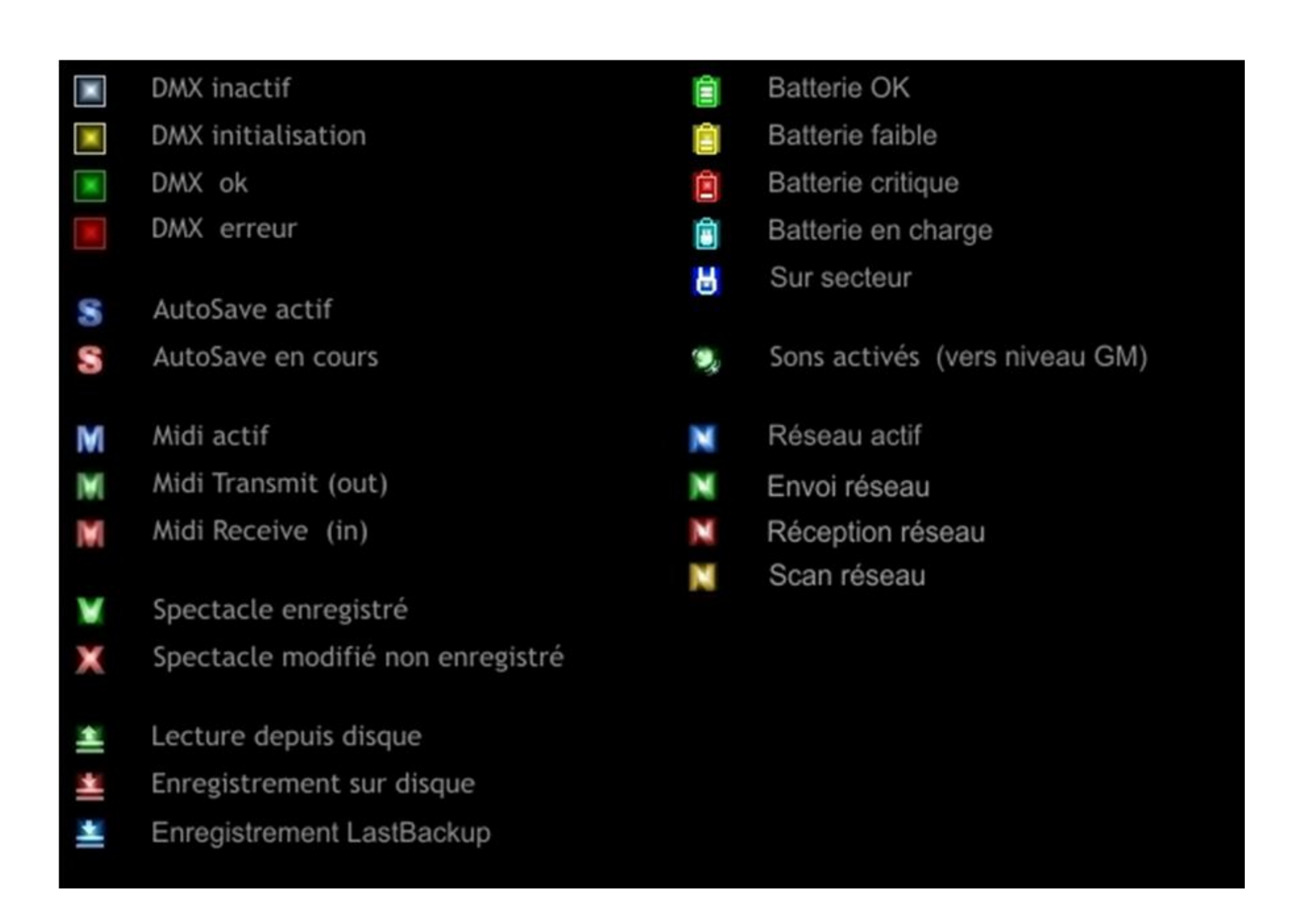
Fenêtre d'état

La fenêtre d'état contient des indicateurs du fonctionnement de AcidLight.
- La date
- L' heure
- Operations disque, AutoSave, Dmx, Midi, Réseau
- Modification spectacle, Alimentation électrique

Un clic droit sur les indicateurs donne des informations supplémentaires.

 L'indicateur de son se trouve dans le header des circuits, à côté du niveau GrandMaster.





Zône de notification principale :
- Indique différents états de fonctions :
  - Chargement depuis le disque.
  - Enregistrement vers le disque.
  - AutoSave en cours.

Zône de notification secondaire :
- Indique différents états de setup :
  - Réseau actif.
  - Midi actif.

Etat DMX :
- Indique l'état de la sortie DMX :
  - Gris : Inactif.
  - Jaune : Initialisation.

- Vert : Actif.
- Rouge : Erreur.

Un clic droit dans la fenêtre d'état ouvre le menu d'état :

DMX : Ok
SHOW : Saved
AutoSave : OFF
Network : ON
Midi : OFF
Power : AC line / Ok

Des informations supplémentaires sont affichées :
- clic sur [AutoSave] : ouvre le setup AutoSave .
- clic sur [Network] : ouvre le setup Network .
- clic sur [Midi] : ouvre le setup Midi.



Quitter



Pour quitter AcidLight :

- Dans la section {Main}, clic sur [Quit].
  ou
- Clic sur le bouton de fermeture de fenêtre.
- La fenêtre "Quit AcidLight" s' ouvre.
  - Sélectionnez une option :
    - Quit AcidLight : Quitte le programme.
    - Quit AcidLight & Power-Off System : Quitte le programme et éteint le système.
    - Quit AcidLight & Reboot System : Quitte le programme et redémarre le système.



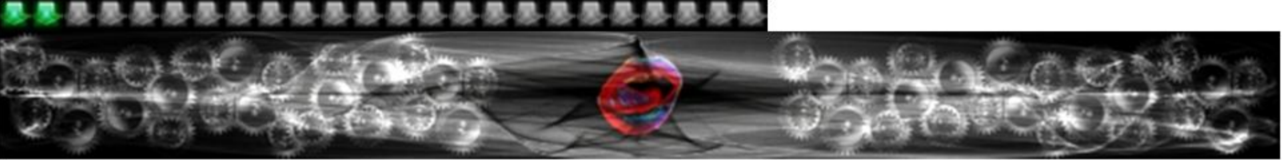
En quittant le programme, les sorties vers les dimmers vont descendre à 0, ce qui se traduira par un noir sur scène.

Le spectacle courant n'est pas automatiquement sauvegardé. (dépend de la valeur setup "Quit : Save Show").

Pour plus de sécurité, éteignez l'ordinateur avant de débrancher les interfaces USB-DMX.



Annexes



Raccourcis Clavier

Macros
[F9] ... [F12] : Execute Macro

SubMasters
[F1] ... [F8] : Flash SubMasters

Independents
[ctrl][F1] ... [ctrl][F4] : Flash Independents

Circuits
[C] : Sélectionne un circuit (après numéro)
[.] : Sélectionne un circuit (après numéro)
[T] : Sélectionne dernier circuit (après numéro)
[/] : Sélectionne dernier circuit (après numéro)
[+] : Sélectionne un autre circuit (après numéro)
[-] : Enlève un circuit de la sélection (après numéro)
[A] : Sélectionne tous les circuits donnés
[U] : Déselectionne tous les circuits
[Flèche Haut] : Monte les circuits sélectionnés de 5%
[Flèche Bas] : Descend les circuits sélectionnés de 5%
[ctrl][Flèche Haut] : Monte les circuits sélectionnés de 1%
[ctrl][Flèche Bas] : Descend les circuits sélectionnés de 1%
[PageUp] : Circuits sélectionnés au niveau par défaut (70%)
[ctrl][PageUp] : Circuits sélectionnés à 100%
[PageDown] : Circuits sélectionnés à 0%

Playback
[Space] : Go
[Break] : Hold / Pause
[Backspace] : Revert
[G] : GoTo (sequence)
[shift][G] : Next (sequence)

Patch
[C] : Sélectionne un circuit (après numero)
[.] : Sélectionne un circuit (après numero)
[D] : Sélectionne un dimmer (après numero)
[*] : Sélectionne un dimmer (après numero)
[T] : Sélectionne dernier dimmer (après numero)
[/] : Sélectionne dernier dimmer (après numero)
[+] : Sélectionne un autre dimmer (après numero)
[-] : Enlève un dimmer de la sélection (après numero)
[A] : Sélectionne tous les dimmers
[U] : Déselectionne tous les dimmers
[Enter] : Connecte un/des dimmer(s) à un circuit
[Shift][Enter] : Déconnecte un/des dimmers(s) d'un circuit

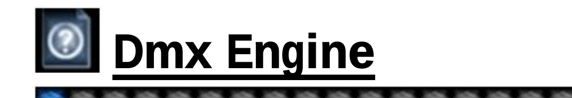
SubMasters Page
[P] : Charge une page de SubMasters
[shift][P] : Charge la page suivante de SubMasters
[ctrl][P] : Charge la page précédente de SubMasters

Cues
[R] : Enregistre un Cue.

Spectacle
[S] : Sauvegarde du spectacle sur disque

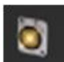
Quitter
[Q] : Ferme AcidLight avec confirmation
[ctrl][Q] : Ferme AcidLight sans confirmation

Divers
[V] : Démarre/Arrête enregistrement séquence virtuelle
[Z] : Raffraichissement d'écran



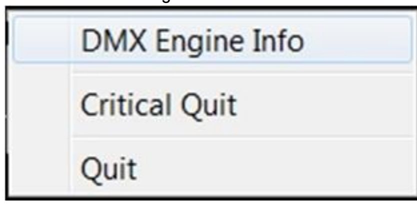
Dmx Engine

La sortie vers l'interface DMX est contrôlée par le programme DmxEngine.
Son icone apparait dans la zône de notification de la barre de tâches Windows.



Normalement vous n'avez pas besoin d'y accéder, AcidLight se charge de le gérer.
N' accéder à DmxEngine qu'en cas de gros souci de fonctionnement.

Pour accéder à DmxEngine :
- Clic sur l'icone dans la zône de notification de la barre de tâches.
- Le menu DmxEngine s'ouvre.



[DMX Engine Info] : Ouvre une fenêtre d'infos et de status de fonctionnement sur DmxEngine.



[Critical Quit] : Arrête DmxEngine sans conditions.
[Quit] : Arrête DmxEngine normalement.



****
****
****